昭和62年6月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第5号通巻9号

月刊

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

やるっきゃない大特集
ダライアス完全攻略

抜けろP.L! 倒せオトシゴ!

鈴木炎と師匠石井ぜんじの興奮コンビ=絶対ソンはさせません

●各ゾーン攻略●巨大戦艦攻略●実戦データ表
●大プレゼント=ダライアス
開発メンバー色紙



完全燃焼徹底攻略

速攻命! 妖怪道中記

ヒットゲーム人気No.1 飛翔鮫

ノーミスクリアも夢じゃない
魔境戦士

お前ら許さんぜよ!
サイコ・ソルジャー

ドラゴンを倒せ!
ラスタンサーガ

時間との戦いに勝て!
トップシークレット

粒よりだ! ニューゲーム

▶エイリアンシンドローム▶キッドのホレホレ大作戦
▶小僧隊ガッチョ▶スーパーハングオン▶臥竜列伝

めざせハイスコア/君こそゲーメスト/めざせウソスコア
君こそダーメスト/ヒットゲームベスト10

ポスター・グッズプレゼント/カラーイラスト大集合

6月号
定価480円



どのアイテムをとろうかな?



ヘルメット攻撃/BAN BAN



ワァ〜オ。デビルが現われた。



小僧隊(こぞうたい)ガッチョ™

シーソーの上でガッチョが元気よくジャ〜ンプ// 青い風船、赤い風船バンバンつぶしちゃえ。 そして、風船の中にはいろいろトクするアイテムが隠れてるゾッ。 でも中には、こわ〜いデビルなんかの逆アイテムもあるのでご注意を。画面数40パターンと20数種類の美しい世界を背景に、ポップでかわいいスリルを楽しんじゃお。

Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは……
irem IREM CORPORATION アイレム販売株式会社
本　　社(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎06(535)4885 TELEX:J63074 IREM

ベストインカム・ゲーム NO.1だ

TAITOのNEWシューティングゲーム、その名も飛翔鮫! なんとこのゲームはゲーメストのアンケートで突然浮上し、堂々1位の栄光に輝いたのである。というわけで、攻略と共に、このゲームを紹介するとしようかな。

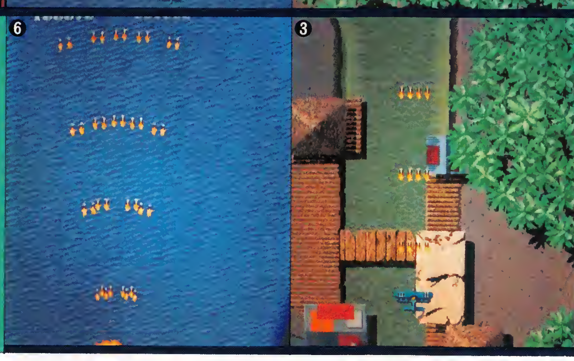


飛翔鮫 出撃せよ!!

©TAITO

すぱいきっど大和





①赤い敵がVの字の編隊を組んでくる。かっちょええーぞお!
②これがノーマル状態。とっても弱い。
③パワーを1つもった状態。
④パワーを2つもった状態。
⑤パワーを3つもった状態。けっこう強くなってきたぞ。
⑥パワーを4つもった状態。
⑦パワーを5つもった状態。これが最強なのだ!
⑧残ったボンバーはボーナスとなる。

(パワーアップ!)

このゲームの自機は、赤い編隊を全滅させると出るSマークを取ることによってパワーアップし、攻撃力が見違えるほど強くなっていく。取るたびに2連装から4連装、4連装から6連装へというように、最高12連装までパワーアップするようになっている。

又ショットの他にボンバーという武器があり、撃つと大きな爆発をおこし、大量の敵や弾をまきこんだり耐久力のある敵に大きなダメージを与えることができるのだ。

このボンバーは標準装備は3発あり、特定の敵をやっつけると出現するBマークを取ることによって、1発補給できるようになっている。ただし、このBマークは同じ画面中に2個現われないようになっているので、2コ出現する場所などでは、1個を取り終えてからもう一方のBを持った敵を撃てばよい。

1面 最初はならし運転

やっぱり「まずは小手調べ」という言葉から始まるんだよね。最初の方は特に難かしくないので、ならし運転に良いでしょう。





ここら辺はまだ難しくないが。…

砲台のある基地を越えると、3方向に攻撃をしてくる装甲車が現われる。弾をよけるのはあまり難しいわけではないけれど、長びいた場合、ザコの戦車との混合攻撃にあうので、ボンバーを1発つかって早めに退治してしまうのが良いと思われる。ボンバーをケチって苦しくなるのは良くないパターンだゾ。

ちなみに2周目からはこの面はないのであるが、このBGMが1回しか聞けないとなると悲しいな。





基地の中に戦車が。別に洗車していたわけではないよ。

ボンバーを使って早めに退治しよう。

2面 まずザコをやっつけ…

最初に、3隻の揚陸艇から戦車が3台ずつ出てくるけれど、反対側の戦車を残したままにしておくとつらくなるので、要領よくやっつけよう。

その後の小型艇も残すと、とってもつらくなるので確実にやっつけていくこと。

次に出てくるのは、中型船と後ろから来る中型飛行機の混合攻撃だけど、先に船の砲台を破壊してから中型機を攻撃するようにすれば楽になるでしょう。中型機への攻撃が遅れて弾を撃たれそうかなと思ったら、ボンバーで退治しても良いでしょう。もちろん後の面にも言えることだが、基本としては先にザコをやっつけてから、中型又は大型機をやっつけるようにするのが良いと思われる。当然大型機にはボンバーを使えば楽だ。

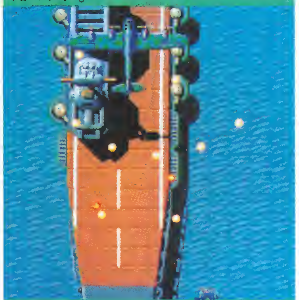
大陸には、戦車基地や5方向攻撃の装甲車が2台でてくる。この時もボンバーをケチってはいけないぞ。



ザコとはいえ残せばつけ上がる連中だ。



中型船なんか砲台を壊せばただのデク。



大型機もボンバーを使えば楽に倒せる。

3面 手ごわいぞ混合攻撃

この面は大型船がビシバシ出てくるぞ。

この面は大型船と後ろから来る小型艇の混合攻撃が多く、大型船ばかり相手にしていると、小型艇からの弾にどんどん追いつめられていってしまうので、注意しなくては。

このゲームは、どこで何が出てくるかをよく覚えておかないとどうにもならないから、何回もやって自分の体で覚えるもよし、人のプレーをよく観察して（あまりプレイヤーのヒンシュクをかわない程度にね）自分の頭で覚えるもよしだ。

しばらく進んで、大型飛行機を越えると、特大型の船が見えてくる。その船の真ん中には耐久力のある連射砲台があるが、最初は攻撃してこないので安心してよい。が、この時は一定以上のダメージを与えることはできないので破壊不能。

この特大船は越えると、いきなり動きだして追いかけて来て、先ほどの連射砲から弾を撃って来る。今度は破壊可能になるので、ボンバーでかるくひねってやろう。特大船はこの先の港で止まるが、港の左側にはずらーっと戦車が並んで出現するので、ムリせずにボンバーを使うのもよいだろう。



超大型船は砲台を壊しちゃえばちっとも怖くない。



もう少しで大型機を落とせる。中にいる人が「やめろー」といっているようだ。



ここもボンバーを使った方が楽になるよ。

4面 装甲列車にはボンバー

この面のメインは何といっても装甲列車だ。とても硬い上、弾をボロボロ出して来るので要注意！ ボンバーも2～3発使うことを勧める。

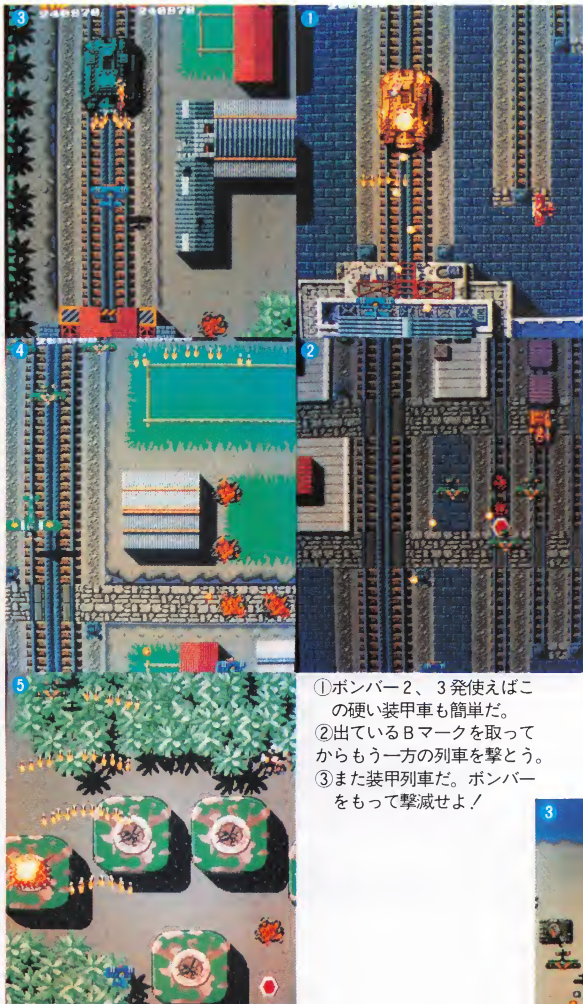
この面に出てくる小さな3両の列車の3両目には、必ずBマークが隠されているので逃がすなよ。又、最初の方でも注意しておいたが、この列車が2つ出る所では、両方いっぺんにやっつけずに、片方のBマークを取ってから、もう一方の列車をやっつけるというように心がけよう。

装甲列車には連射しながらボンバーをぶち込み、さらに連射し続けるという攻撃が有効だ。ボンバーが敵の弾をつつんでくれるので、思いっきりいためつけられる。でも、これですぐにやっつけられるほどやわじゃないぞ。ボンバーの2発や3発は当たり前！ 2周以降になると、もっともっと撃たないと太刀打ちできないぞ。

2台目の装甲列車を過ぎると、今度は中型飛行機が次々と飛んで来る。もちろん戦車もいっしょに攻撃してくるので、はっきり言って、全部を相手にするのはとっても苦しいぞ。戦車は右の方から出て来るので、左に出てくる中型飛行機はムリに撃ちに行かない方が良いだろう。

最後の砲台の集まりの所はパワーがあれば問題ないが、パワーがない場合はボンバーにたよるしかないでしょう。

（しまった、ボンバーもなかったらどうするんだろう。）



①ボンバー2、3発使えばこの硬い装甲車も簡単だ。
②出ているBマークを取ってからもう一方の列車を撃とう。
③また装甲列車だ。ボンバーをもって撃滅せよ！
④左に出る中型飛行機は無視した方が楽になる。
⑤パワーがあればいいけど、ない時はボンバーをうまく使うしかない。

5面 息つく間もない

この面をクリアすれば1周目は終わりだ。それだけにムズ～いぞ～。敵も総攻撃してくるので気が抜けない。

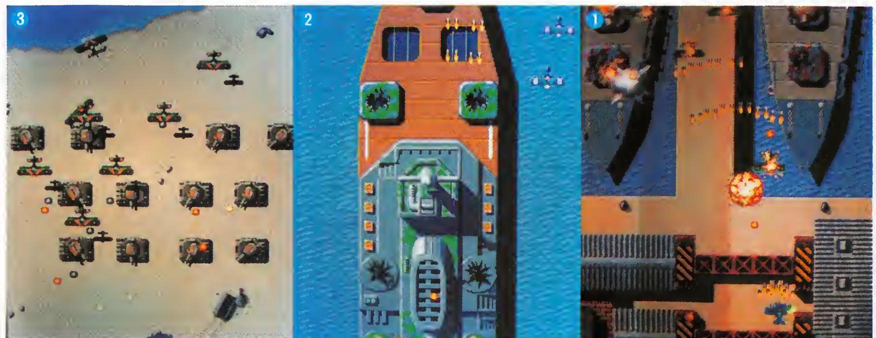
やはりパワーがない時は、うまく判断してボンバーを使おう。

戦車がたくさん出てくる大陸を越えると、後ろから大型飛行機が2機でてくる。こいつを攻撃する時は左右から来る小型艇をやっつけてからにしよう。ボンバーは、できれば2機いっぺんにダメージを与えられるように撃ちたい。

それが過ぎると、3面でも登場した特大型船が下から出て来る。もちろん今度は連射砲もいきなり撃ってくるよ。いよいよクライマックス！

ついに出て来たぞ超大型飛行機！ どっかで見たことあるようだなんて言ってらんないほど硬いぞー。おまけに、途中からザコが出てきちゃうので、もうパニックだ。ザコはボンバーでまき込んじゃえば楽だよ。

こいつをやっつけて終わりかなーと思うと甘かった。見えてくる大陸には戦車の大群が待ちぶせているではありませんか。これを切り抜けるには気合をフルに使え！ その向こうには味方の基地が待っているぞ。





①2隻の船もパワーがあれば問題ナシ！
②超大型船また登場。いきなり後ろからくるぞ。
③す、すごい敵の数だ！ ボンバーでけちらすしかないぞ。
④できれば2機いっぺんにダメージを与えるようにボンバーを撃ちたい。
⑤いよいよ大づめ。こいつぁーー強えーよー。



⑥うーし、もう少しだ。中にいる人が「やめて下さーい」といっているようだ。
⑦うおお～ん。パワーもボンバーもなかったら地獄だこりゃ。

この記事にはあまり細かくパターンを書かなかったけれど、このゲームは自力でやった方が楽しめるような気がするよ。なんていったって突破した時の喜びが違うもんね。（SPY大和）

食前食後に特にすすめたい!?

エイリアン シンドローム

迫り来る恐怖に君はどこまで耐えられるか?



タイトル画面。

船内には未知の生命体が…

スペースコロニーが実現した199×年。中継地の惑星アルファーに生息していたエイリアンが、次々に宇宙船内に侵入してしまった。地球から、船内に囚われた仲間の救出と、エイリアンもろとも宇宙船爆破指令が発せられた。しかし、船内に突入すると、そこには常識を超えた姿の未知生命体が…。

ゲーム内容

ゲーム内容は非常にスタンダードです。まず宇宙船内に囚われている16人の仲間を全員救出します。時間内にこれができないと、宇宙船は爆発してしまい、ミスとなります。出口に行くと時間が30秒位プラスされ、そこにはいわゆるエリアエンドボスがいる訳ですが、やはり時間内に倒さないと宇宙船が爆発してしまい、ミスになります。

パワーアップ・アイテム

船内にある武器格納庫に触れると、プレイヤーの武器がパワーアップします。

☆E…ファイヤー／火炎放射器。ボタンを押しっぱなしにすれば、ゴゴゴッと出っぱなしになります。

☆B…ボム／壁越しに使う事も出来ます。

☆L…レーザー／貫通力があります。

☆S…ショット／パワーダウンして初期状態になってしまいます。ROUND6でとてもたくさん出てきます。

☆FB…ファイヤーボール／広範囲破壊砲。なかなか使えます。

☆O…オプション／プレイヤーを助けるロボット(DAI-)。2個まで付きます。プレイヤーが撃つ方向とは逆方向にオプションの弾は出ます。

2人用は1人がレーザーを持ち、もう1人がファイヤーボールを持つのがいいようです。

☆?…ボーナス点ですが、ある状態でこれを取ると1UP(ただし1回だけ)になるそうな。

☆MAP…これに触れると、その面の全体図が見れます。しかし、はっきりいって複雑な面はありません。

グラフィックがSFX

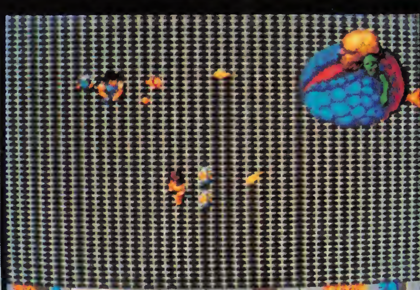
とにかくキャラクターが気色悪い。加えて身の毛もよだつBGM。この手の世界が好きな人間にはこたえられないゲームのはずです。

ゲーム性はとてもシンプルで、誰にでもとっつきやすいものだと思います。ちなみに1周クリアすると、ちゃあんとタイムが短くなった2周目が待っています。なんでも7周目まで難しくなるそうな…。

健闘を祈る。　(GOD)



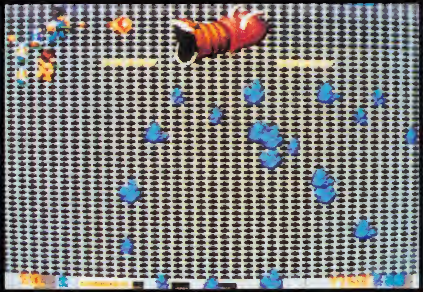
ちなみに男と女ではやられた時の叫び声が違います。


2面のボス、ハガー。左側の赤い部分を狙って下さい。


1面のボス、アソフィー。中央を狙って下さい。



全部で7面あります。



ハガーが変形した所。口を開けた時を狙って下さい。



3面のボス、タカビー。足を破壊してから本体を攻撃して下さい。



4面のボス・ミノ。



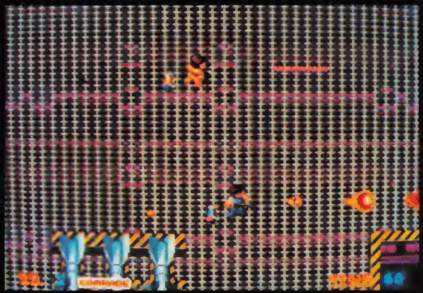
5面のボス、ヨコティエ。モグラ叩きではありません。



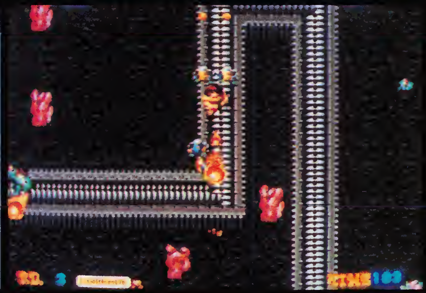
6面のボス、ミネモウル。脳みたいな所を攻撃して下さい。



7面のボス、ミジィー。こいつを倒せば1周クリア。



レーザーとファイヤーボール。この組み合せがいいようです。



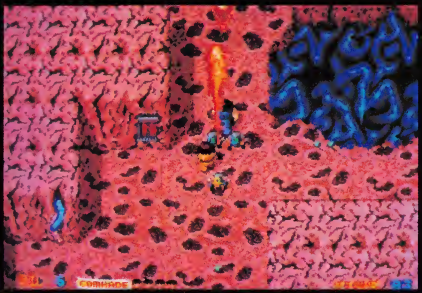
ROUND3の地形はちょっと難しい。落ちればもちろんミスになります。



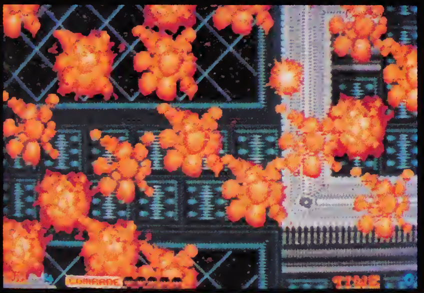
この面は1人用ではちょっとつらい。



ゴゴゴゴゴゴ。ファイヤー。



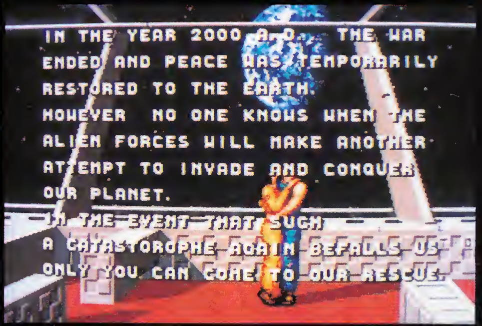
この面は壁から敵がわいてきます。



タイムオーバー。悲惨。



ボムを壁越しに使ってる所。



1周クリアすると、こんなロマンチックなデモが待っています。



あくまでも1周目が「THE END」です。2周目が待ってます。

これが発売バージョンだ!!



このデモは ⇦笑えるな。 ⇦でも ⇦何の意味が

小僧隊ガッチョ

風船割り、割り、悪ガキ、ガッチョの世界遊泳

ここが変わった

AOUショーにも出品されていた「小僧隊ガッチョ」が前号（5月号）で紹介したのと、いくつかの点が変更になって発売。

期待のニューゲームなのに読者が戸惑っては申訳ないということで、前号紹介と変わった所を重点的に取り上げ、紹介しよう。

まず、自分が操作するシーソーが、水圧で動くてんびん（みたいなもの）に変わったこと。でも、あたり判定などはシーソーとかわらない。

最上段の列の青い風船を全部割るとボーナスジャンプが得られること…これも変わった。これは前の風船割りにもあったけど、それとはちょっと違って、1回ガッチョを受けそこなっても、その場でリバウンドしてくれるというもの。

あと、パワーアップについてだけど、同時所有できないパワーがあること。これは、実際プレイしてみればわかることなんだけど、ダブルを取ればシャボン玉やディスラプションが出てこないなど。まあ、そこらへんはプレイヤーの君たちが探してくれたまえ。

攻略は反射神経だけじゃない

簡単にガッチョの攻略について書いてみよう。ブロックくずしタイプは、反射神経だけあればクリアできると言われているけど、私の考えでは、50%が反射神経で、あとの50%が「予測」という要素がしめてると思うんだ。現に、シューティングゲームがやたらと上手な人間が、アルカノイドをやって、1面クリアできなかったのを、私は確認している。

つまり、この角度でボールがきたなら、この位置にいれば打ち返せるだろうといったことなんだ。ある意味では、センスということかもしれないが…。

ガッチョもこの例にあてはまる。ただし、ブロックくずしとは違うので、このことは頭に入れておいてほしい。

風船割りでは、風船を割ると同じ角度で返っていく。つまり、基本的には同じ場所にいれば平気なのだ。ガッチョの方もいっしょだ。

しかし、連続で風船が割れた場合はそうもいかない。さっき書いた反射神経と予測で対処しなくてはならない。

一番いいのは連続してコンティニュすることだと思う。私の場合、撮影の時、ためしに3回ほどプレイしてみたんだが、1面クリアもできなかったのだ。そこでコンティニュして全面の撮影を終え、その後1コインでプレイしたら、23面までいったのだ。これはホントだよ。

そうそう、死んではいけないことも大切だ。死ぬとパワーが全部なくなっちゃうし、はまる恐れがあるからだ。パワーがあるとないとでは全く違うからね。

実戦でのテクでは、ディスラプションと逆パワーは極力取らないこと。どうしてもガッチョを受ける場所に逆パワーなどがきてしまった場合には、取ってしまってもかまわない。

では、各パワーについて補足しよう。

Ⓒ…数回で効果が消える。

Ⓑ…EXITが現われますが一定時間で消える。

シャボン玉…連続で取っても2回分しか落とせない。

Ⓔ…逆Eを取って、小さくなっている時に取るとノーマルの長さにもどる。

逆R・逆J…取った瞬間に効果（？）が現われる。

逆E…Ⓔを取って一番長い時に取るとノーマルに戻る。

グラフィックもよし

このゲーム、世界各地の名所を背景にプレイするという楽しみがある。万里の長城、金閣寺、エッフェル塔などがファンタスティックに描かれていて、これがすばらしい。面クリアした時に出る星座もきれいだし、デモ画面は楽しい。

百聞は一見にしかず、って言うじゃない？　すばらしい画面——全40面中の20面を紹介しよう。

じゃ、ゲーセンで再会。

（悠理）



1面。なぜダブルとヘルメットがついている。



2面。青風船だけの面だけど…。



3面。前号にもあったけど金色の横の台（？）は下から抜けられるよ。



4面。トランポリンを取ると時間のかかる面。









おもしろい。　⇐ 意味がないから　⇐ そりゃ　⇐ あるのかな？　⇐



8面。これまた天井がいやらしい。



7面。電話の形をしている。けっこうやな面。



6面。天井がけっこういやらしい。



5面。１面とそんなに変わんない。



12面。風船が多いのでけっこう強い。



11面。これも天井にぶつけると手強い。



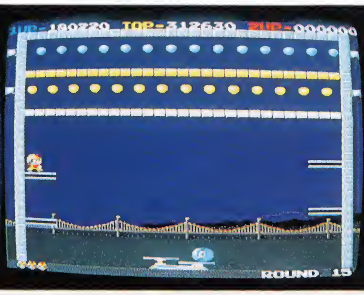
10面。けっこう手強い。



9面。中央の台が邪魔。



16面。ここまでこれたならこわくない面。



15面。ブロックが固い面。



14面。ＥＸＩＴが出ても、なかなか面クリアできない。



13面。前号にもあったフィールドゴール面。



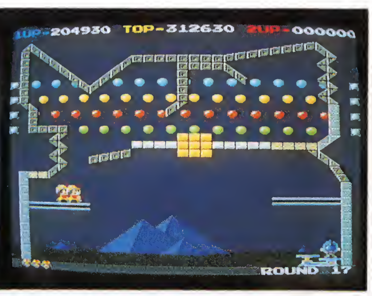
20面。中に入れるまでがつらい。



19面。点々とブロックがあるけど強くない。



18面。Ｔシャツの形をしている。はじっこに追いつめられやすい面。



17面。このフィールドは…。強い面。

キッドのホレホレ大作戦

時代(とき)を越えて穴を掘りまくれ!! ここ掘れワンワン負けるなキッド



ニチブツからNEWメイズキャラクターゲーム登場！　平安京エイリアンが進化した感じのゲームだ。いろんなアイテムも出現するぞ！

4方向レバーで操作し、2つのボタンを使う。Aボタンで穴を掘ったり埋めたり、又はアイテムを使うことができる。Bボタンは扉の開閉やアイテムのダイナマイトを使う時に使用する。

原始から未来へ全32ラウンド

このゲームは31面＋最終面の全32ラウンドあって、原始、江戸、戦争、現代、未来の時代別に別れている。

1ラウンドは4画面構成で、各ラウンドによって縦スクロールだったり、横スクロールだったりする。敵は落とし穴に落として埋めてやっつける。

又、マップ上に配置されている扉を利用して戦略を変えられる。

敵の中には、アイテムを隠し持っているやつがいて、そいつを埋めることによってアイテムを手に入れられる（ミラクルボール、アイスクリスタル、時計、ヘルメット、ダイナマイト）。

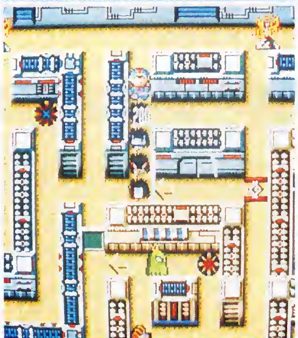
その他にも?パネルやPパネルが各ラウンドに4つずつ配置されていて、プレイヤーがパワーアップすることができるぞ。



かわいいタイトル画面だ。



キッドが穴を掘ったところ。敵を落とせ！



穴が連続して掘れるようになったぞ。



アイスクリスタルを取ると敵が氷づけに。



ヨーヨーで敵をやっつけろ！　敵がドクロになって死んでいく。



冷凍光線銃で敵を氷づけにしてしまおう。



最終面で待っていたものは…。

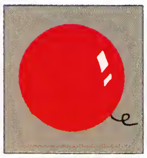
掘って掘りまくれプレイヤー

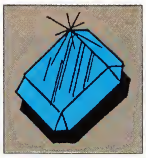
プレイヤーがAボタンを1回押すことによって穴を掘ることが出来る。最初は1個しか掘れないが、アイテムのスコップを取ることによって、2個いちどに掘れるようになる。さらに取れば2個ずつ増え、最高8個まで掘れるようになるよ。穴に敵を落としても、完全に埋めてしまわないと敵は4秒後に抜け出しちゃうぞ。敵を埋めた後には十字架が立つけど、ここに再び穴を掘ることはできなくなるから注意だ。

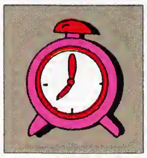
プレイヤーは、敵や敵の弾に接触したり、ワナに接触したり、タイマーが0になった場合、OUTとなる。ちなみに、自分で掘った穴に落ちてもOUTになるので、大ボケしないようにしよう。

ITEMS

（敵を埋めたら出現するアイテム、16秒間有効）

❶ 

❷ 

❸ 

❹ 

❶ミラクルボール
一画面中の全ての敵を静止させる事ができる。

❷アイスクリスタル
一画面中の全ての敵が氷づけになる。体当たりで弾き飛ばして壊す事ができる。

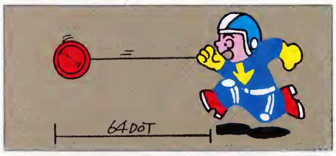
❸時計
一画面中の全ての敵の動くスピードが半分になる。

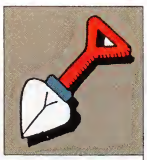
❹ヘルメット
プレーヤーのスピードが通常の2倍になる。

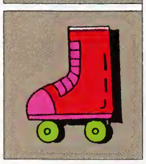
❺ダイナマイト
Bボタンでしかける事ができ、一定時間で爆発する。

（?パネルのアイテム、32秒間有効）

❻ヨーヨー
ヨーヨーを投げて敵を倒せる。

❻ 

❾ 

❿ 

❼ファイヤーボール
背景障害物を飛び越えて弾を放つ事ができる。

❽冷凍光線銃
敵を氷づけにできる。アイテムのアイスクリスタルと同じ効果がある。

（Pパネルのアイテム、プレーヤーOVTまで有効）

❾スコップ
一度に掘れる穴の数が増える。

❿ローラースケート
プレーヤーのスピードが通常の2倍になる。

このゲームのキャラクターはとてもかわいいし、なかなかおもしろそうだ。みんなも期待しようぜ。　（SPY大和）

CONTENTS



ダライアス開発者色紙プレゼント
プレゼントコーナー
ポスター&グッズ
etc.

時間との戦いに勝て!

トップシークレット

石井ぜんじ

とにかく難しいと思われがちだが、ワイヤーと頭は使いよう。パターンを作って速攻クリアを目指せ。

1面　森のステージ

1面は森の面で、敵の攻撃はさほどではないが、針の山などの障害物もあり、ワイヤー操作を多く使わないと動くに動けない複雑な地形になっている。この点が難しいと言えるだろう。

基本的な攻略法としては、まず上に速攻でどんどん登っていき、次にナナメにうまくワイヤーを張って、右へ進んでいくのがいい。

少しくわしく説明しよう。

まず、1段上に銃剣野郎が寝ているが、こいつを起こさないように、左側から速攻で上に登っていこう。

そうしたら、ナナメに長くワイヤーを張らないと登れない場所に来る。ここが初心者の第一の関門だ。左側のギリギリにワイヤーをひっかけないと、上がる時に右側の針の山に当たってしまう。また、銃剣野郎が上に待ち構えている時は少し待とう。

ここでは、ワイヤーの伸び縮みが速くなる「ワイヤーパーツ」が出現する。速攻には便利だし、いざという時に危険回避が楽になる重要なパワーアップだ。しかし、これを取るとやりにくくなる点もあるので、それを説明しておこう。

まず第一に、ナナメ渡りが多少ヤリづらくなるということ。ワイヤーの伸び縮みが速いので、ワイヤーをナナメに張った際、ボタンを押しながら横にレバーを入れると、ナナメ渡りでなく上に登ってしまう。ボタンを押さないで、レバーだけ横に入れないといけない。

第二に、画面の一番上のほうの場所にはひっかからなくなってしまう。このため、一部でパターンが変わってくる。

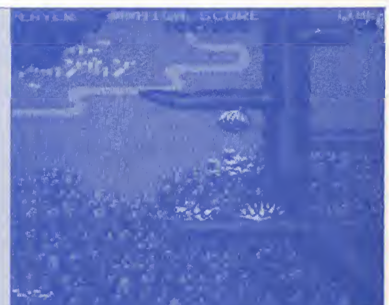
このような事を考えた上でワイヤーパーツを取るか取らないかは判断してほしい。この場所のワイヤーパーツは、ワイヤーをナナメに伸ばして撃ち落とし、落ちた所をもう一回ワイヤーを横に伸ばしてワイヤーで取ろう。

さて、さらに上に登っていくとハチの巣があるが、これは近くに寄らないように避けて行こう。その少し上には枝が折れる所があるので、そこは速めに抜けよう。

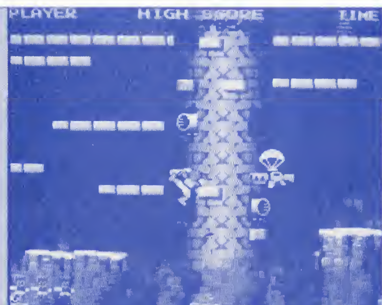
モモンガが出現するようになると、最上部は近い。ここから今度は右に行けばBASEに行ける。しかし、ここは地形が複雑で進みにくい。いったん左へナナメにワイヤーを張って登って、針の山を避けてから右へ行くといい。邪魔なモモンガは銃で撃ってしまおう。

2面　砦のステージ

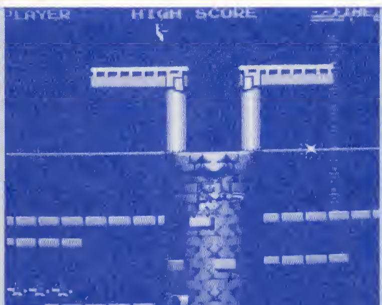
銃剣野郎の攻撃をかわして右に進んでいくと、大砲が弾を撃っていて、その上に電気の走る床のある所に出る。ここは一見難しそうに見えるが、中央に安全地帯がある。狭い



ハチの巣をつつくと大変だぞ。



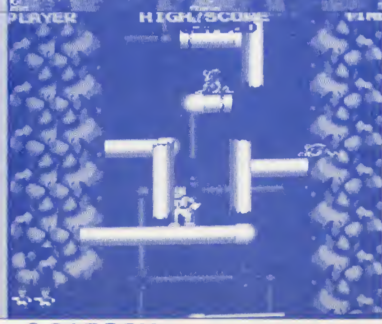
ここが安全地帯。



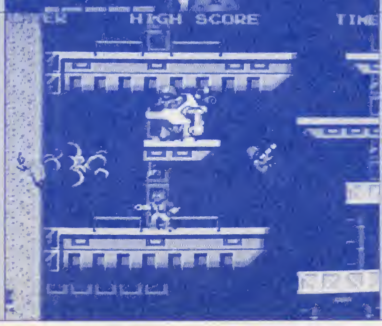
ほら、電気の走る床もないでしょ。



ここから一気に登ればいいぞ。



こりゃ大変。左側から登るのが楽。



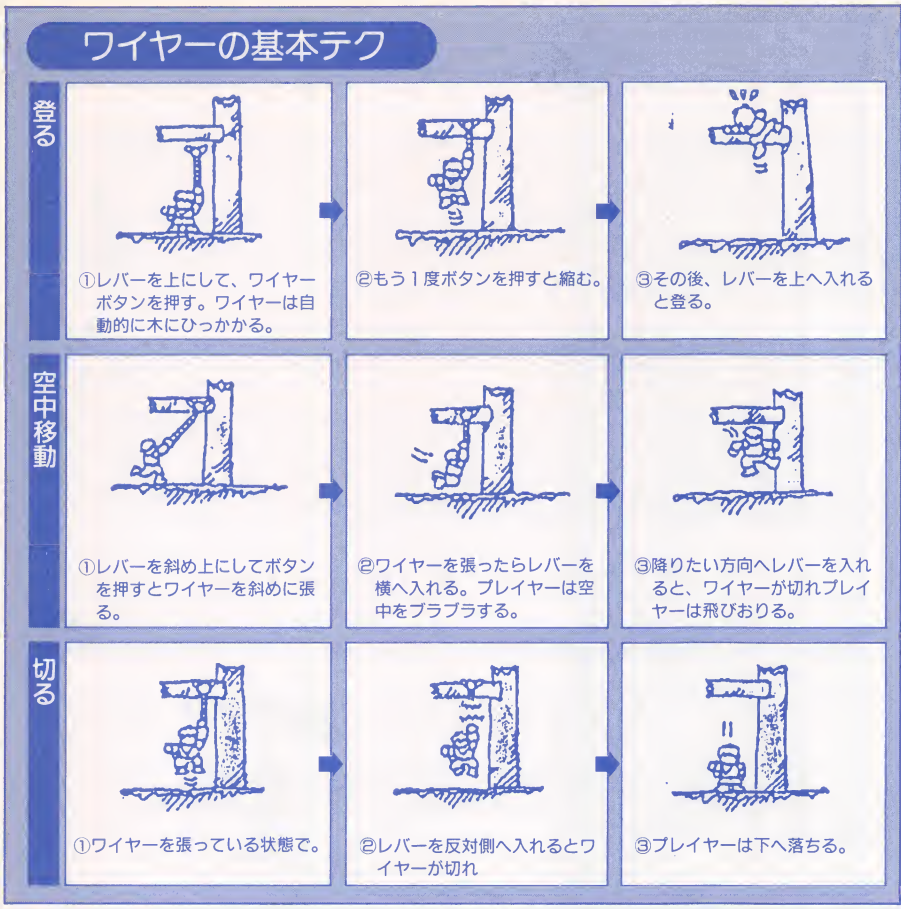
敵の強力な兵器、ラウンド・ウォーカー。

が攻撃されないので楽だ。これで第一関門突破だ。
　次の関門は砲台があって、そこを登った直後に、機銃が出現する所だ。ここは、いくつかパターンができるかもしれないが、そのうちのひとつを紹介しておこう。
　左側からに行き、1段とばして上に上がれる所にまずワイヤーをひっかけ、大砲の弾のタイミングを図って、いっきに登ろう。その次に、機銃の砲台が出現するから、あせらず伏せて銃で破壊しよう。その上の機銃も弾を撃った直後に上に上がり、同じように壊そう。このようにすれば、2面では比較的難しいこの場所も大丈夫。
　さて、この直後から爆弾男が体当たりをかましてくるので注意。さらに、これもかわして進んでいくと、ブロックが上から落ちてくる所がある。ここもかなり難しいが、パターンはある。
　まず今度は右の端へ行き、右側のギリギリから一気に上まで行ってしまう。速めに行けば、このルートは見事にブロックの死角になっているので安全だ。

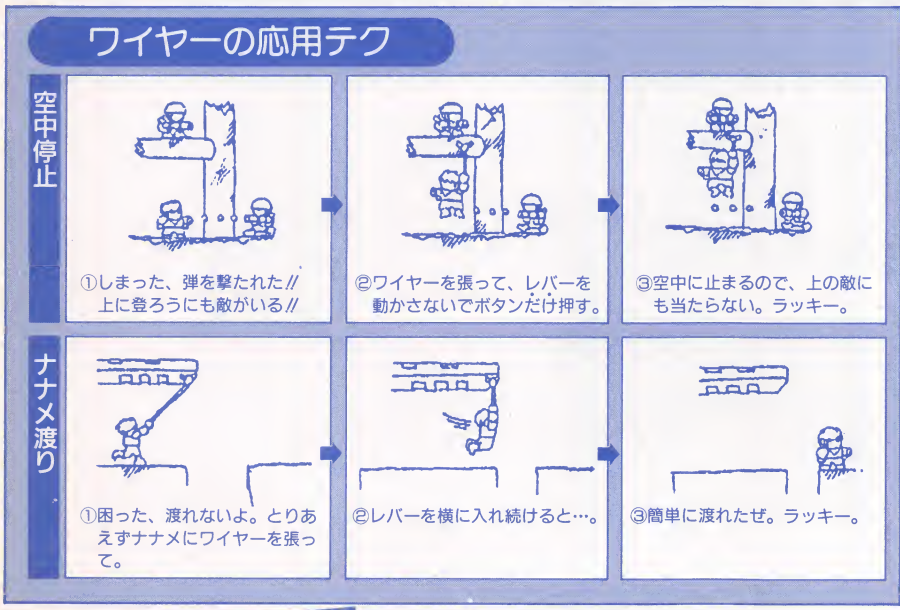
3面 ロボット工場のステージ

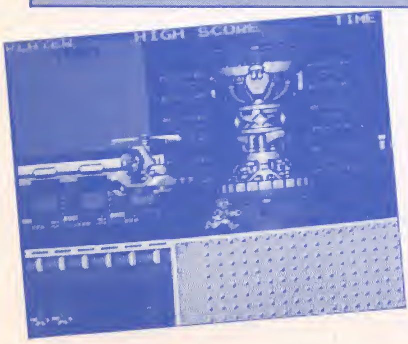
　初めは、突然変異によって生まれた奇怪なネズミのいるシーンになっている。ワイヤーでネズミのいる段に登り、伏せて撃って進んでいこう。ネズミは頭よりシッポの方に当たり判定があるので注意しよう。下をナナメ渡りで行く方法と、上からネズミを殺していく2つの方法がある。
　少し行くと、連射銃が降ってくる。こいつは必ず取っておこう。その直後にかなり難しい所がある。ネズミが床をかじって、床が上から降ってくる所だ。
　ここは、まず1匹めのネズミを倒さなければいけないが、倒すためには、ネズミが床をかじりに動いた一瞬のスキをついて登り、伏せて撃ってしまわないといけない。
　1匹めのネズミを撃ったら、2匹とばして4匹めも同じようにして倒せばよい。また、床が再生してくる時は当たり判定がなく、ワイヤーもかからないし、上を歩くと落ちてしまうので注意しよう。
　さて、ネズミを突破しても、いそいで登ると、宙返りしてくるやっかいな小人兵にやられる危険がある。慎重にいこう。
　さて、その上に登るとラウンド・ウォーカーがいる。(ジャンプしかしないからジャンパーかな。)
　ここは、右からいくか左から登るかは好みに合わせてパターンを作ってくれ。とにかく、ラウンド・ウォーカーを倒していくパターンを作ったほうがいい。ただ、こいつを倒した後に、乗っていた小人が宙返りをしてくるので注意。こいつは宙返りして着地したと同時に弾を撃ってくるので、着地する寸前に撃たないといけない。
　その後に出現するシャッターはスイッチを破壊すると開く。ここは特にシャッターが上がる寸前に抜けようとすると、当たり判定が残っているので注意しよう。
　今度は目の前にデカいモビルスーツが立っていて、手や足が動いている所に来る。タイミング良く手足の下をくぐろう。また、ここはナナメ渡りをしないと抜けにくいぞ。
　さて、そこを抜けると、やっと3面の最後だ。ここにいる将校を2人倒すと3面クリアになる。最後のシャッターを開けたら、ナナメ渡りで右側に渡ったほうがやりやすい。先にラウンド・ウォーカーを倒してからボスを倒そう。ボスは弾を撃つと前にのめってくるので、体当たりされないように。

ワイヤーの基本テク



ワイヤーの応用テク







4面 基地内部のステージ

シャッターを開けて進んでいくと、エレベーターのような所に出る。ここに乗ると、エレベーターが上に上がり始めるが、そこでトップシークレットの中での最大の敵、ヘリコプターが出てくる。

こいつは頭上から爆弾を落としてくるうえ、体当たりまでたまにかましてくる。しかも、面の最後以外は倒しても倒しても出てくる。ひたすらかわしながら登ろう。

ヘリコプターは、主人公の距離を一定に保とうとするので、エレベーターを降りた後は、ヘリコプターが左右にズレた時に、ワイヤーで一気に登ってしまおう。ヘリコプターはしつこく追ってくるが、この時は攻撃してこないぞ。

しばらく登ると、ラウンド・ウォーカーが出てくる。ここはいきなり体当たりしてくる場合があるので、慎重に1台ずつ倒していこう。倒した後の小人兵にも注意。

その後、小さな突起にひっかけて登っていくと4面ももう最後だ。ここに来たらヘリコプターを倒せば出てこなくなるので、ラウンド・ウォーカーだけでなく、ヘリコプターも全部倒そう。また、最上部に登っておいて下に2段落ちてもヘリコプターは消える。その後は弱いボスを倒してクリアだ。

5面 核ミサイル・司令室のステージ

初めは複雑な床があるけれど、ナナメにワイヤーをひっかけて進むと壁がすり抜けられる。上から小人兵が降ってくるので、見やすいように上から行くルートの方がいいかも。ちなみに、初めに右へ少し歩いて待っていると、ワイヤーパーツが出るぞ。これは取っておこう。

右へ進むと、巨大な核ミサイルが背景となっている所にいく。小人兵達を倒したら、まん中からちょっとした側から登ろう。2段登ると、うまくいけばラウンド・ウォーカーが3台目の前にたまるので、そこをひたすら撃って全部壊してしまおう。

そこより少し上に登ると、今度はヘリコプターが出現し、60秒のカウント・ダウンが始まる。

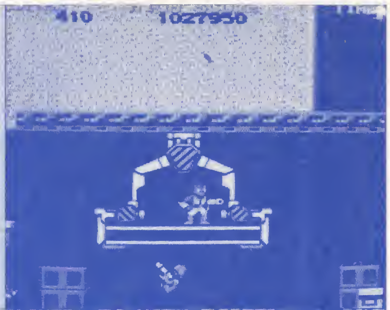
ここからがサギだ。ここまでの持ちタイムがいくらあろうと、ここからは60秒以内でクリアしなければならない。まん中のほんの少し右よりからなら、いっきに垂直に登っていける。とにかく、残り人数をつぶしてでも登らないとタイム・オーバーで死に、さらに4面にZAPされてしまう。強引に登るしかない。

上まで地獄を登り切ると、敵の司令部にたどりつく。ここに来れば、ヘリコプターは倒せば出てこなくなるが、きっと時間がないだろう。ここは1段登って落ちれば、ヘリコプターは消える。急いで進もう。どうしても登れなかったら残り人数でつぶしてでも進もう。ここで残り30秒以上はほしい。

ここで、司令官が逃げていく。逃げていく際はノーヒット（当たらない）ようになっているようだ。そして、頂上にたどりつくと、司令官の銅像のもと、4人のボスがいる。この4人を倒せば1周クリアだ。時間がないので、とにかく速く倒すように!! 特に、まん中の台の上に乗っているやつは、撃つと前のめりになって体当たりされるので注意。ここまできてやられては悲惨だぞ。

4人のボスを時間内に倒すと、ついに1周クリアだ。百万点のビッグボーナスがはいるぞ。

このゲームは6万エブリだけど、100万点はいると、以後増えなくなる。(100万点はいった時も増えない。)2周すると終わりだけど、2周するのはかなり難しいぞ。しかし、パターンさえ造れば、1周はなんとかクリアできるはずだから、がんばってくれ。世界の平和を保てるか!?

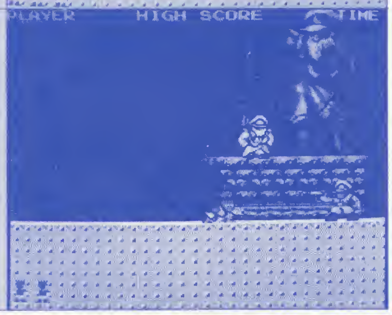


リフトに乗って渡れ！
小人兵にも注意。

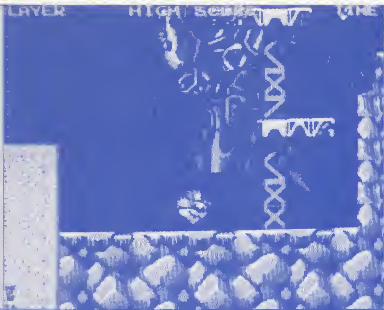

ナナメ渡りで行かなきゃムリ。

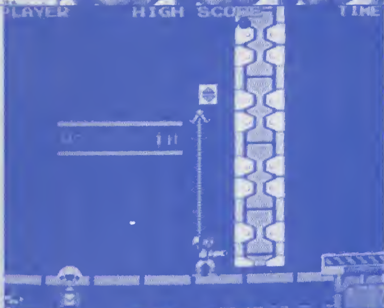

逃げ場がないよー。


強力なファイヤー。撃たせちゃだめ。



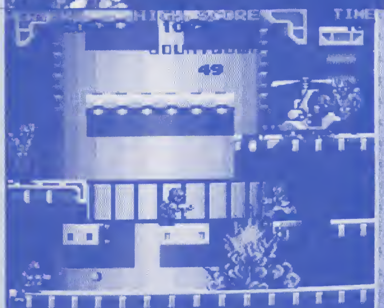
最後のボスを倒すと…。

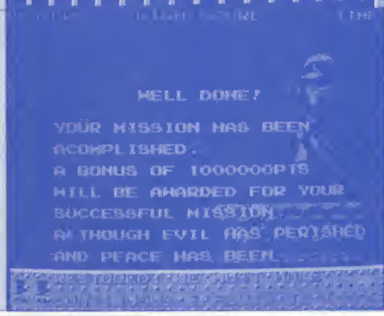

しまった!!
モビルスーツに踏みつぶされた!!



スイッチはワイヤーでもこわせるぞ。


1台ずつ倒しておかないと大変だよ。


ほとんど地獄。
ここからカウントダウン。



平和は保たれた。おめでとう。



サイコ・ソルジャー

………お前ら許さんぜよ！麻宮アテナの電撃波、受けて見よ！………

POP 小玉

1面 アテナ冒険の始り

まずは小手調べの1面、初めに来るダフ君は電撃波で軽く一掃しよう。

編隊を組んでくるウゾウ・ムゾウは、よく全部倒したつもりでも、最後の1匹にやられることがあるので気をつけて。

メゾ・ゼールは、メギド・ゼール、ルメギド・ゼールと進化して襲ってくるので弱いうちに仕留めよう。

最後に現れる1面のボス、ゼール・ゼブブはクリアの仕方が二通りあり、ビルを全て壊すか、ゼール・ゼゼブを何匹か倒すかでクリアです。変身しているか、していなくてもサイコボールを使えばラクでしょう。

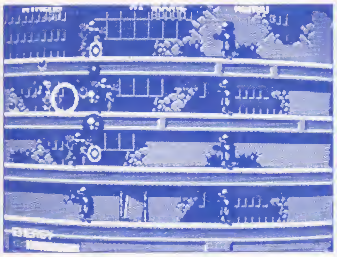
2面 下水道に気をつけろ！

2面は1面とうって変って暗いジメジメした下水道が舞台だ。でもアテナちゃんの笑顔さえあればへっちゃらさ！

まず最初の方にサイコ・ソードがあるので、ぜひ取って下さい。もちろんエネルギーとサイコボールも忘れずに。

前半の方は、ダフ君とアル・ドラゴの混合攻撃、次に来るダフドラゴは火の弾を撃つので注意して下さい。2面の中盤にくるとパイプが2本突き出ていて、一番上と一番下しか通れない所があります。最初のヤツは上、2回目のヤツも上を通りましょう。

さて、この面のボスであるドラゴーンは見かけ倒しなヤツなので、たいした事ないですよ。こいつもビルを壊すか、頭をひたすら打てばクリアです。火の鳥による攻撃、電撃波、サイコボールのどれでも楽勝だ。



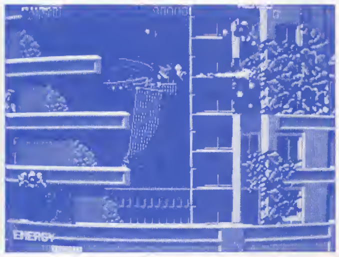
4人まとめてあの世行き。必殺、天地炸裂弾。

3面 中盤の難所だ

この面からサイコ・ソルジャーの本領発揮と言えるんじゃないでしょうか。

特に、サイの様なバルガゴルゴは、接近戦で直接ソードがあれば、バルガゴルゴを攻撃した方が良いでしょう。後、自分の頭を投げつけてくるガンセキ超人の様なガルゴルゴ、こいつについて注意することは、ガルガゴルゴの一つ上の段にいるからといって、真上に行かないことです。なぜなら、こいつの飛ばした頭は、真上にいても当ってしまうのです。これは忘れがちなので注意しましょう。

さて、この面のボス、ゴルゴメカベは初心者、中級者クラスの人が最初にハマリやすい所でしょう。変身していれば楽勝ですが、それ以外は正攻法でネバリつつ、時々敵の出す目玉がEやBと書かれた玉に変ったところを取って、エネルギーとサイコボールを増やしていけば大丈夫でしょう。



変身していればこの位置でOKだ。

4面 水流に注意！注意！

ハッキリ言ってこの面は3面よりもやさしい。でも気を抜かずに行きやしょう。

この面で気をつけるのは、半魚人ミドラゴス位。こいつは、XとY両座標を合わせながら確実に近づいてきますので気をつけて。あと、こいつは逃がすと水中に逃亡してから、しつこく襲ってくるので、できんだけ全滅させよう。

さて、この4面からは右側の壁画のあるカベなどを撃って崩しても、ラウンドクリアできませんので、良く肝に銘じとくように。

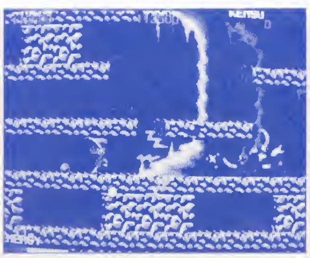
前置きが長くなりましたがボス、ラゴスアゴンは弱いので苦労しないでしょう。特に最強装備か、変身していれば2～3回の攻撃で倒せます。

でも、死んでしまった不幸なあなたも大丈夫。私が必勝パターンを教えましょう。

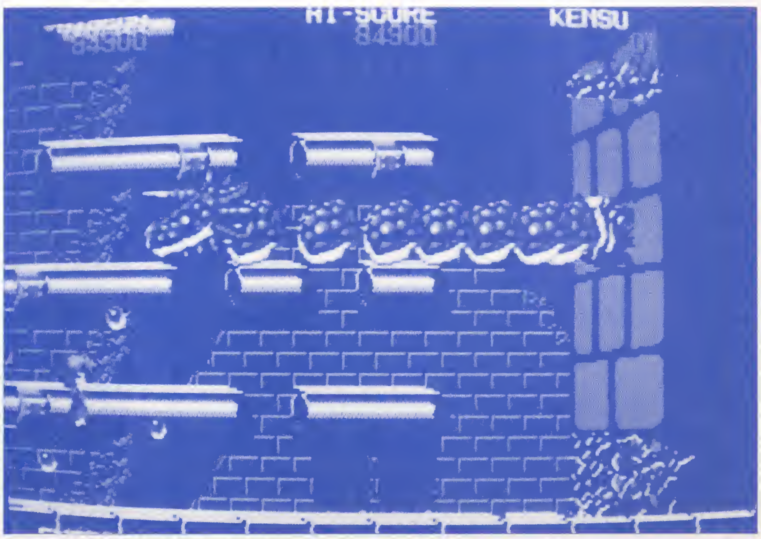
まず最後に来たら、最上段の一番左端に行きます。すると右から放物線を描いてラゴスアゴンが飛んで来て、左端に着水します。

するとラゴスアゴンが弾をはきます。その後ラゴスアゴンが左でウロウロした後に、右へ又戻ります。すかさず一番下へ降りて攻撃しますが、水柱が電撃波やサイコボールをさえぎるので注意して下さい。

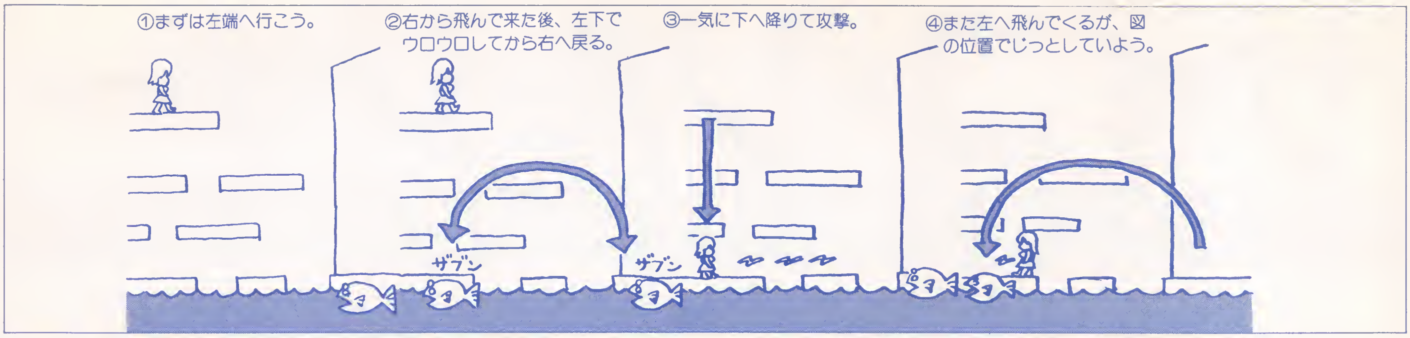
ラゴスアゴンが、ジャンプして左へ飛んで来ますが、慌てず騒がずに最下段でじっとしていれば、ラゴスアゴンに



バルガゴルゴに剣を振り上げ戦うアテナちゃん。ガーンバ。



ウニョーと首が伸びてるドラゴーンだじょ。



は当たりません。そして左横にいるラゴスアゴンを少し攻撃したら最上段に一気に逃げて、また、さっきのパターンを繰り返せば勝てるでしょう。とにかくねばりがキメ手です。

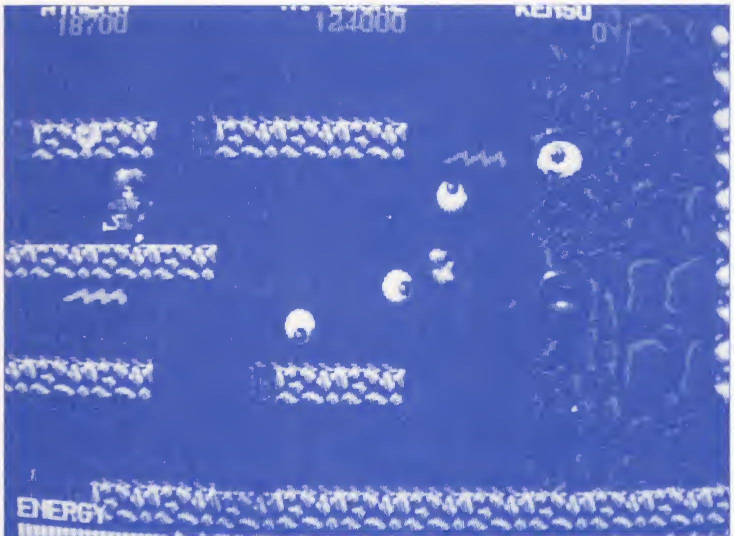
5面 壮絶！ 溶岩地獄

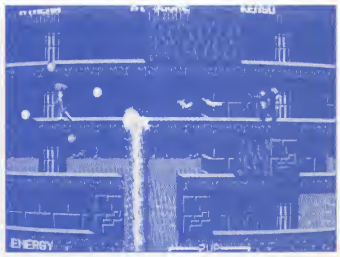
5面の面構成は前半が溶岩地帯、後半が古代地層になっています。前半は4面と変わりません。溶岩男のドロドヨーガは、4面のところで説明した半魚人ミドラゴスとまったく同じ動き方をしますのでもう大丈夫。後半はマイナスルームが多いので気をつけて下さい。

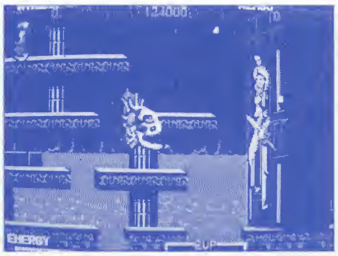
この面のボスは、首が伸びて来る、不気味なマ・グローンです。こいつは頭が弱点なのですが、首をニョロニョロ伸ばしてきて、うっとしい奴です。

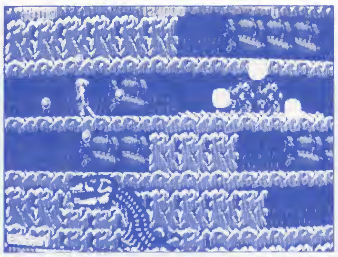
でも、伸ばしている首の部分には当たり判定がありません。だからそのことを知っていれば、正攻法でクリアできます。

また、スクロールが停止するまでに、画面の最下段の一番左端に行けば、最初のうちはマ・グローンの頭に当たりません。でも時間がたってマ・グローンが近づいてくるとやられてしまうことがありますので注意して下さい。追いつめられたら、マ・グローンの真下に逃げると良いでしょう。




ミドラゴスだじょ。でもお前はもう死んでいるんだじょ。


ラゴスアゴンの勇姿だ！ でもまぬけな顔だなあ。


これは五面の後半だ。下に恐竜が見えるゾ。

こいつー。キタロー親父なんか飛ばしやがって。ふざけんなじょ。

これがアイテムだじょ

まず先月号で紹介していないアイテムを紹介しよう。

●クリアポイント
画面上の敵すべてをサイコボールか風船に変えてしまうが、通用しない敵もいたりするので気をつけて欲しい。

●フルポイント
エネルギーを満タンにするおいしいアイテムだ。ぜひ取るべし。

●ガイコツ
取ると血を見る究極の極悪アイテム。全ての装備を失ってしまう。

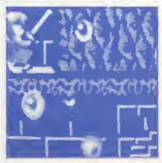
●タマゴ
割るとモーム（毛虫）か、スペシャルアイテムが出る。スペシャルアイテムを取るとアテナは火の鳥、椎拳崇は龍に変身することができる。

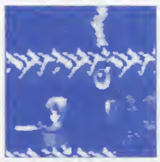
●矢印（敵の進化か退化）
敵を進化（退化）させるアイテム。進化を取ると敵がランクアップ。退化はその逆。

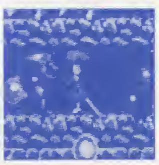
次の2つのアイテムは、2人用の時に取るとオモシロイアイテムだよーん。

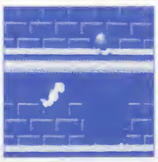
●ターゲットポイント
2人プレイの時、このアイテムを取った方に攻撃が集中する陰険アイテムだゾ。こらこらそこの君、友達に取らせてるんじゃないよーん。

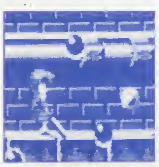
●チェンジアイテム
1Pと2Pの装備すべてが入れ替わるというアイテム。変身中に取ると、もう1人が変身するぞ。へへへ得意！


おっと、クリアポイントだ。取るべし。


うーし、フルポイントだ。これで究極奥義弾だ！


げっ！ こ、こいつは？ ガイコツ。アテナちゃん絶体絶命だじょ。


チェンジアイテムだじょ。これでアテナちゃんが…ラッキー。


こ、これは、取っちゃいけねーよー、アテナちゃん。

サイコ・ソルジャー

6面 屍愚魔を倒せ！

いよいよやって来ました最終面、屍愚魔の体内での決戦の始まりだ！

まず最初に出くわすのがクラゲのグラシグマ、最強電撃波なら一発で倒せますが、最低の電撃波だと4～5発必要です。

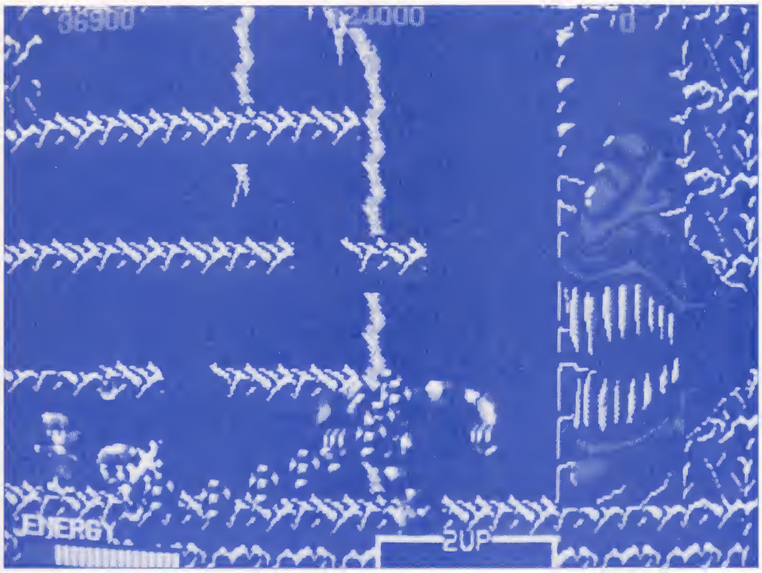
天井にぶら下っていて細胞をはくジェネレーターは、ジェネレーター本体をつぶしましょう。

ゼブシグマとビビシグマと再生細胞、ピンク色のゼブシグマは、撃って破壊すると死ぬ直前に、中から青ゼブシグマが四方へ飛び散るので、気を付けなくてはなりませんし、グラディウスの特殊細胞の様なビビシグマ。こいつはとにかく強いので、最強装備でなければ逃げまくりましょう。

最後に来るのが再生細胞です。これは敵キャラではないのですが、なかなか恐いヤツです。まるで沙羅曼蛇の再生細胞よろしく再生してきます。装備が低いと、再生細胞を崩すのに時間がかかってアテナちゃんが圧死してしまいます。

（キャー！）

この面のボスは、屍愚魔の本体とも言うべきジグ・ド・ダビデです。こいつの弱点はしっぽの付け根の黄色の部分です。とにかく首は伸びるは弾は撃つわで、すさまじい攻撃をして来ます。3段目から攻撃すれば弱点にちょうど当たりますから、正攻法でがんばれとしか言えません。とにかく努力と忍耐でガーンバ！



写真の位置が安全地帯だ。見よアテナちゃんの決まったポーズ！

エピローグ

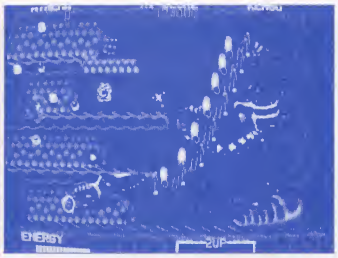
ジグ・ド・ダビデを倒すと百万点ボーナスが入ってデモがあってゲームオーバーになります。特にデモは、アテナファンには必見の価値あり！（とってもカワイイよ～）

サイコ・ソルジャーは完全なパターンゲームなので、数をこなせばうまくなるゲームだと思います。

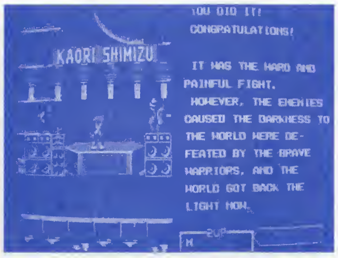
最後にタマゴの中味が、スペシャルアイテムか毛虫かはタケノコを壊すと出るUFOに関係があるそうなので、解った方は、ゲーメスト編集部までお便り下さい。待ってます。



キャー！　沙羅曼蛇じゃないよ～ん。



出たあー。ジグ・ド・ダビデだあー。でもエネルギーとサイコボールが…



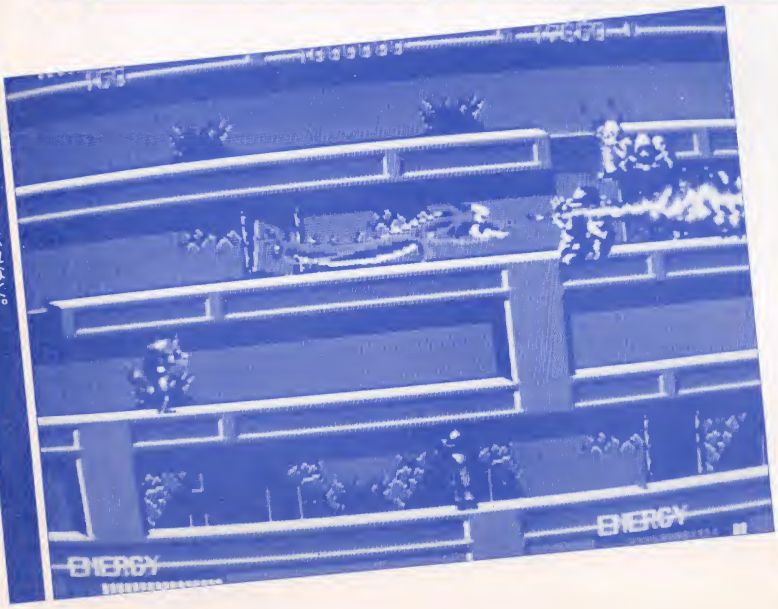
キャーカワイイ。



ポーズが決まってる！



バイバーイ



最後に椎拳崇もお忘れなく。

全面攻略法

魔境戦士

ノーミスクリアも夢じゃない!!

FIS
©データイースト

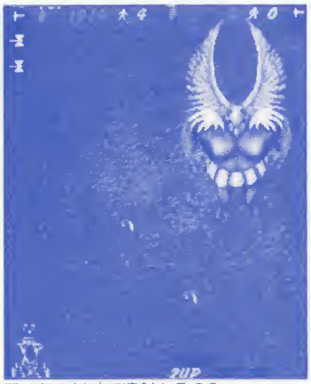
難度が高い。ということで敬遠した君へ。攻略法を参考にもう一度チャレンジ。やり込むほど味が出てくるゲームだ。

STAGE 1

地上兵は確実に倒し、金貨もしっかり回収しよう。ちなみに、金貨は倒した敵のランクなどによって、5～30GANTの7種類ある。

また敵は基本的に画面の下で倒す程高い金貨に変わる。ヨロイとターボは必ず取り最初に持っているマシーンはボスまで使わずに取っておこう。この面は∞ナイフで行っても大丈夫。

ボスの竜の倒し方だが、最初に上から出て来る所を、2つの武器でできるだけ多く頭に当てる。後は横に動いている時に、下から当てるのが安全だと思う。しかし、あんまりゆっくりやっていてはいけない。ボスで時間がかかり過ぎると、高速ワープ弾が出てしまうからだ。また竜は画面の外で倒すと金貨が回収できなくなってしまうので、気を付けて倒してくれ。


羽に気を付けて連射あるのみ。

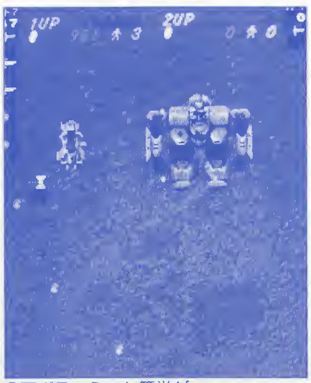
STAGE 2

最初に出てくる羽のはえた空中兵は倒さないと、しつこく自分を狙ってくるので、出現したら、なるべく逃がさないように倒して行こう。

スカイボートはおいしい金貨源だ。コアに連射して破壊しよう。別にコアに当てなくても、乗っている兵士を倒せば、その分の金貨はちゃんと置かれてゆく。

このステージの最後にも弾の多い難所がある。手前にある3連誘導弾のマシーンを使うのがいいだろう。

ボスの鳥人は置いてあるオノとナイフを取り、斜め下からひたすら連射で当てれば、マシーンを使わずに勝てる。奴の撃つ羽（?）は画面の端で上下によけていればかわせる。（羽は画面外にいくと消えてしまう。）鳥人と戦う時はなるべく接近しないようにしよう。気付かないうちに羽に当たることがあるからだ。


3面ボス。うーん簡単だ。

STAGE 3

地上兵のファイヤー攻撃には充分気を付けなくてはいけない。うっかり残った火に当たってしまうことが多いからだ。とにかく、敵に攻撃され

◉アイテムについて

①プレイヤーの武器

全部で7種類あり、それぞれ射程の長さ、連射のしやすさなど特長が違います。

通常の所では、オノとナイフで充分通用します。手榴弾、ファイヤーは敵の弾が見えにくくなる欠点があります。

散弾は連射できませんが、使いこなせれば、かなり強力な武器になるでしょう。

手裏剣だけは、射程、連射共に弱いので、取ってはいけない。

②マシーンの武器

全部で8種類あります。さすがに値段が高いので、買いまくっていると、あっという間に貯めた金貨がなくなってしまうので、効果的に使わなくてはいけません。

実際、安いマシーンでも結構使えるものもあります。3連の弾や3連の誘導弾などは、値段の割に強力です。

レーザーはあまり使わない方がベストです。100～150のマシーンで全面クリアできる様にして欲しいもの（他に買う必要のあるアイテムがあるので）。やはり、マシーンを節約しないと金貨が貯まらないので、1面で1～2つのマシーンで行きたいものです。

③その他のアイテム

ターボは絶対に必要です。素早く金貨を集められるだけでなく、ターボを付けている時と、付けていない時の弾のよけやすさが格段に違います。ターボが無い為に、連続してミスって（ハマって）しまうことが多いからです。

ヨロイは、持っている時に更にもう1回取っても、ストックできないし、金貨だけはその分しっかり取られてしまいます。ターボにも同じことが言えますので、気を付けて避けなくてはいけません。

無敵カプセルは値段が高いが、取った方がいい場所もあります。無敵時間は約10秒間です。

1UPは場所を覚えておかないと、取り逃してしまう所も2～3ヵ所あります。



ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)才 性別　(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学(　)年 ②中学(　)年 ③高校(　)年 ④大学(　)年 ⑤社会人 ⑥その他(　)	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)才 性別　(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学(　)年 ②中学(　)年 ③高校(　)年 ④大学(　)年 ⑤社会人 ⑥その他	
♥メッセージを	
2号つづけてのぬり絵です。うまくぬれたら 誌上で発表され、プレゼントがもらえるのだ。	

背景を描いた方がポイントが高いぞ！



キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST そのうち もっと プレゼント◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で88ページの賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたの今しているゲーム名は？

Ⓕ：あなたの行くゲーム場になくて、しかもしたいゲーム名は？

Ⓖ：あなたの行くゲーム場にやりたいゲームがない時、あなたはどうしますか？

Ⓗ：あなたの行くゲーム場にダライアスはありますか？

Ⓘ：ゲーム場に今もっとも望むことは？


4面ボス。この角度が当てやすい。

る前に倒すのが一番。
後半神殿に入ると、ローパーもどきが手榴弾を投げてくる。手榴弾は投下中は当たり判定がない（自分と同じ）ので、積極的に攻撃しても大丈夫だ。神殿の入り口を右に進むと１ＵＰがある。忘れずに、ぜひ買っておこう。
水の中からいきなり現れる敵にも注意しよう。とにかく敵の出現場所を覚えるのが上達への早道だ。場所さえ覚えれば、出現即破壊につながるぞ。中程の左側に散弾が２つある。ボスに必要なので２つとも取ろう。
ボスのロボットは弾をボロボロ出してくるし、腕をガードしている時には、ダメージを与えられない。まともに戦うとかなり難しいが、実は一番上に行くと弾に当たらないので、横を向いて散弾を当てれば楽に倒せる。
ナイフやオノだと連射しすぎて使い切ってしまうので、やはり散弾で倒すのがベストだ。ただ気を付けなくてはいけないのは、倒した時に散弾の使用数が余ってしまうことだ。次の面に持ち越すと苦労するので、倒す時に、適当に使い捨てて下さい。

STAGE 4

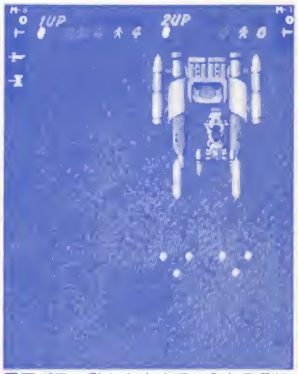
初めの沼地は、いきなり中から敵が出てくる。出た瞬間に倒そう。ここでは空中ヘリがファイヤーを撃ってきます。このヘリはしつこいので早めに倒そう。
石造り地帯に入ると、地上兵と後ろからのロープ兵の攻撃が激しいが、天の助けとばかりに無敵カプセルが置いてある。取るか取らないかは、持ち金貨と相談して決めよう。もし取っても、その分の金貨を回収できるぐらい敵がいる。２番目の橋の右側に１ＵＰがあるので忘れずに買おう。
ボスはコクピットに何発か当ててフタをはがし、乗っている奴に１発当てると、動きを止めることができるが、なかなか当たらないので苦労すると思う。
こいつは、とにかく当てる角度が重要になってくる。動きに合わせて積極的に攻撃しないと時間がかかってしまう。斜め下から当てるのがいいだろう。コツさえつかめば８ナイフでも充分に勝てる。また画面端の下にいれば、本体に体当たりされることはない。


6面ボス。動きが速いぞ。


5面ボス。こいつも頭が弱点。

STAGE 5

この面は、後半のローパーが３面とは違って、散弾を撃ってくるので、うかつに近づけない。とにかく、出た瞬間に倒そう。空中ヘリも出てくるが、ここではローパー優先で倒して行こう。
ボスの緑の竜は１面と殆んど同じ。もちろん倒し方も同じようにやって、ＯＫ。


7面ボス。動きを止めて、ふところに入った所。

STAGE 6

この面は、中盤から最後までの木造り地帯がほとんど生きジゴクの様に難しい。地上兵のファイヤー、オノ、空中兵、川の中からのシュリケン攻撃で、即座に弾のあらし→えじきにされてしまうのだ。
実際１回死ぬと、次のターボが出るまでに続けてハマってしまうこともある。
シュリケン兵のシュリケンは、自分のそれよりも射程が長く、連射もしてくるので、先に倒さないと非常に辛い。
また重要なこととして、こういう難所で、無意味に大きく横に逃げてスクロールさせてはいけないという事が言える。
どういう事かというと、スクロールで逃げた途端、そこにいた敵にいきなり弾をくらってしまうからだ。つまり横に逃げるより、上下にかわした方がいいということ。（もちろん横に動いた方がいい場合もある。）このことを覚えておけば、５、７面などの難所も割とはまらずに抜けられるはずだ。というわけで、木造り地帯をノーミスで抜けられれば、全面クリアも見えたと言ってもいいだろう。
さて、ボスだが、こいつは動きが速くレーザーの連射も速いので、前を横切ることがなかなかできない。
倒し方としては、置いてあるファイヤーを、出た瞬間から端に逃げながら本体に当てる。端につぶされる前に動きを止められればいいが、出来そうもない時は、つぶされる寸前（タイミングが難しい）に前を横切ることが出来るので、そうなってしまえば、後は反対側から当てれば勝てる。

STAGE 7

始めに、ミサイル兵と後ろからのロープ兵の混合攻撃がある。こういうロープ兵がらみの所は必ずロープ兵優先に倒そう。画面いっぱいのロープ兵はよけられないのだから。やはり、確実で迅速なレバー操作が生死を分ける。
神殿に入ると、空中兵がいないので割と楽になる。
ボスは弾をひたすらたくさん落としてくる。１回弾を撃つと、次に撃つまでにわずかな間がある。この時に素早く横切って、弾を当てるようにしよう。これをくり返せば、すぐに動きが止まる。
大切なことは、本体との間隔を常に一定に保つこと。そうしないと、弾が散ってタイミングが合わせにくくなってしまう。動きが止まったら、懐に飛び込んで連射だ。

STAGE 8

いよいよ最終面に突入だ！いきなり、１ＵＰが４つもある。買えるだけ買ってしまおう。ここまで来たら買えるだけの武器を買い、フルに使って突き進んでくれ。
顔面像の所まで進むと、スクロールが止まって、像の口の中からミミズの様な奴が出てくる。どうやら中間地点の様だ。このミミズは１、６面と性格が同じなので、置いてあるカプセルとファイヤーを使ってもいいだろう。もちろん頭（？）が弱点だ。
少し進むと、いよいよ最後のボスが登場する。（この面は短かかったのだ。）この巨人は３面のボスに攻撃が似ている。ただし上に行ってもダメですよ。さすがに最後の敵だけあって、耐久力があるが、弾もよけやすいので、ガードしていない時に、ひたすら当てていれば勝てる。
こいつを倒せば、門が開いてお姫さまが現れ、エンディングとなる。長い旅も終わった。ゆっくりとエンディングにひたってくれ。


8面ボス。出てくる時は気色悪い。こいつを倒せば終わりは近い。


9面ボス。ライオン丸？。

やはり、ループレバーと難度の高さで敬遠した人も多いのではないのだろうか。しかし、やり込めば必ず道は開けていくものである。ノーミスクリアも夢ではない。

速攻命!!

妖怪道中記

走れ走れ!! でも走るだけじゃオシャカ様はおがめません。マップを覚えろ!!

GOD鈴木　すぱいきっど大和

金よりも速攻?

君はもう道中記をプレイしたかな? 実際やってみるとわかるんだけど、1コインでねばっていると絶対「地獄火」(無限防止キャラ)が出てくるでしょ。

あれは面クリアに関係なく、ゲームを始めた時点でカウントが始まり、一定時間たつと必ず出てきてしまいます(文字通り「無限防止」キャラなんだな)。はっきり言うと、1コインではねばれないようにできてるゲームなんですよね。だから継続が標準のゲームなんだけど、より少ないコイン数での全面クリアを前提とした攻略でいきます。

「地獄火」は最大気合3発で一応殺せますが、やはりこいつの顔は見たくないもの。こいつが出てくる前にいかに先に進むか、が問題。

だから、はっきり言ってしまうと、1面の「ガマ親分のサイコロ道場」は無視して先に進む方が賢明です。又、2面の最初などにある「よろず屋」で買い物する時間も、「地獄火」の出てくる時間に含まれるらしく、買い物も迅速を心がけた方が賢明だと思います。

全体的に言えることは、どこに敵が集中してるか覚えること(あたり前だが)。そして「気合歩き」をうまく使うこと。まず気合を入れ、右斜め下にレバーを入れると、気合が入った状態で前に進みます。これが「気合歩き」です。そして敵が集中してる所に来たら、気合を使う訳です。このテクニックをまず修得することが上達への近道だと思います。

では各面の説明です。

地獄の入口

ガマ親分は最大気合一発で殺せます。継続プレイでじっくり楽しむ場合はサイコロ道場で遊ぶのもいいですが、1coinでできるだけ進みたいなら道草は禁物です。サクサクと先に進んで下さい。人面樹は最大気合2発で倒せます。緑色のガイコツと一緒に気合をぶつけて下さい。最後に赤いゾンビが3匹出てくるから最大気合でバシバシ殺して下さい。

最後の赤鬼は、最初にできるだけ近づいて、できるだけ撃ち込みます。幽霊が近づいて来たら、ひきつけながら左へ行き、すかさず幽霊をかわして右に行き赤鬼に撃ち込みます(8の字に動く)。又、赤鬼の下にもぐり込み、右、上へぐるりと(もちろん撃ちながら)回り込むのもテです。

苦行の道

まず、よろず屋で買物をします。「道中まんじゅう」「2連射」「カール類須」は絶対買うこと。「カール類須」は足が速くなるだけでなく、ジャンプ力もつきます。「お助け猫」「迷犬」は自分から攻撃することはありませんが、敵の攻撃を防いでくれます。オプション、というよりシールドに近い気がします。かわいいんだけど、速攻パターンでは単なる足手まといなのでパス。ちなみにネコはおぼれます。「カッパの水カキ」は買うと敵の難易度が上がるそうな。

この面は4面と並んで最も長い面ですが、よろず屋は2軒あるし神の池もあるから、慣れれば決してむずかしい面ではないはずです。

最後の青鬼は、左上と右上がほぼ安全地帯だから、そこで撃ってればなんとでもなります。

海　幽
3万ためてカメを買え

最初の海の2つの海ぼうずは無視して先に進んだ方がいいみたいです。上に行くと鬼ケ島で、難しいんだけど大金が手に入ります。下を通った方が楽です。

3万ためてカメを買うのがこの面のクリア条件です。竜宮城での楽しいデモが待ってます。最後に、玉手箱を開けるか3回聞いてきますが、そのうちのどれかは当たりで開けるとお金をくれますが、法則性は…残りの2回は、開けるとお爺さんになってしまいます。

ちなみに、お爺さんになった状態で、天女のフンを買うとたろすけに戻れるそうな。

裁きの谷
3匹の強敵を倒せ

この面はマップが複雑な上に、強敵が3匹もいます。1コインでこれた人も、ここらへんで力つきてしまうかもしれないというほど、けっこうキツイのです。

この面をクリアするためには、3匹の強敵(妖木霊、妖火霊、妖岩霊)を倒し、こいつらから宝を一つずつ集めて三途のババ様の所まで行かなければならないんですね。(実は他にもクリアの方法はあるけど…)

妖岩霊からやっつけるか? 妖木霊からやっつけるか?

たろすけの体力がありあまっているなら、妖岩霊からやっつけた方があまり遠回りにならないですむし、時間がかからなければ地獄火がたくさん出てくるのも防げます。

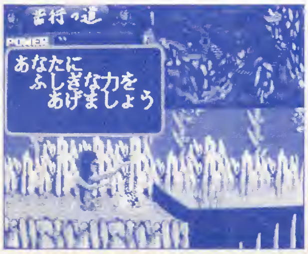
又、あまり体力がなくて、この面でコンティニューするしかないなと思ったら、妖木霊、妖火霊を先にやっつけておいた方がいいと思うよ。

行き方を簡単に説明しよう

妖木霊から行くのなら最初の上下の別れ道で下に行って真っすぐに行きます。すると、鳥居があるので、さらに進むと大きな木が立ちはだかっています。

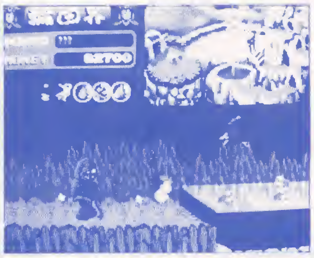
こいつは気合を最大にしてジャンプしながら撃ち込もう。枝が出た時に撃たないとダメージを与えることはできませんぞ。最大の気合4発でやっつけられます。やっつけると木の宝が手に入ります。

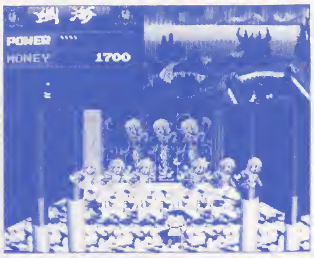
次に、鳥居の所までもどって、上に登ります。そして、さらに上に登ってから右にいくと今度は妖火霊がいるぞ。こいつは簡単。火があたらない場所から妖火霊めがけて気

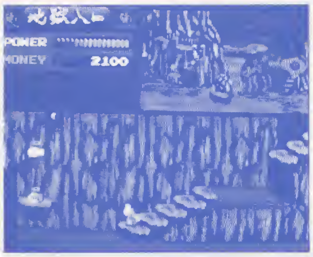


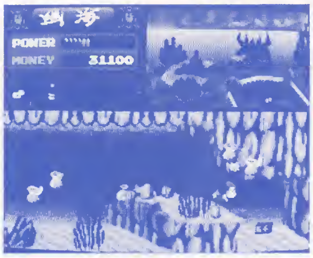
神の池。ここには絶対行くこと。

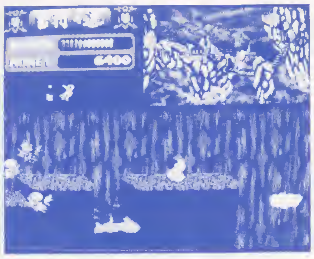
合弾を撃ちこむべし、最大気合4発でやっつけられるでしょう。やっつけると火の宝が手に入るぞ。
　そうしたら、一番最初の別れ道までもどらなければなりません。そして今度は妖岩霊を倒しに行くんだけど、普通、ここらへんで力つきてしまうんじゃないでしょうか。で、まず一番最初の別れ道を上に登って右に進みます。（そこからさらに上に行くとニセの神の池があるけど、行くだけムダだから行かない方が良いかも）
　すると、また鳥居があって上へ登る所があるので、上へ登って右へ進みます。化け地蔵が3匹でてくるので、これを退治してさらに進むと、針の山が待ち構えています。雲を使ってうまくわたって行くんだけど、うっかり落ちたりしたら、2ゲージも体力が減ってしまいます。
　又、針の山地帯では、決まった位置で「おたやん」（本当の名前はよく知らないや）が出てくるので、あせらずにキチンとやっつけてから進むこと。
　針の山地帯をこえて、下に降りると岩のかたまりに、なにやら封印をしたような感じの何モノかがあるんです。こいつが妖岩霊だ。
　こいつを撃ってみると封印みたいのがとけて、いきなり岩が破裂し、かけらがたろすけを襲ってきます。中には本体ともいうべき魂のようなやつがいて、こいつに気合弾を撃ち込まねばならないのだ。
　岩のかけらが復元して魂を隠してしまうと、ダメージを与えることはできないのでタイミングも必要。必勝法としては、常にレバーを下にして気合をためておき、岩が破裂したら、すかさずジャンプして、かけらをよけつつ魂に気合弾を撃つ。気合が満たんになっても破裂しない時は、いったんレバーをゆるめるか、そのままジャンプして撃ってしまおう。
　妖岩霊をやっつけると下に降りられるようになり、降りると砂漠みたいな所へでます。そこから右へ行くと三途のババ様が待っているよーん。妖岩霊を先にやっつけた人は、そこで左へもどって、上に登る所があるから、そこで登って左へ行き、上下の別れ道がある所へいく。そうすれば、そこから上へ行って右に行けば妖火霊、下へ行って右に行けば妖木霊に会えるというわけなのです。

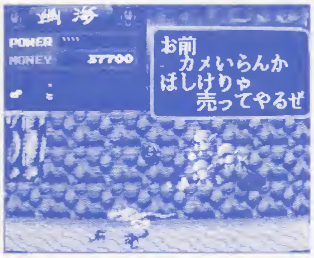

4面・5面にあるニセの神の池。一応殺せます。


ここらで一休み、ひと休み。

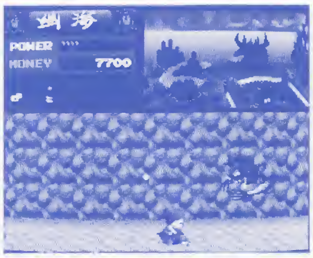

1面の最初。この位置でジャンプすれば左のお金が取れます。


この5千は大きいが、遠まわりになっちゃうんだな、これが。


亡者君たちに落ちると4ゲージも減るゾ。絶対落ちるな。

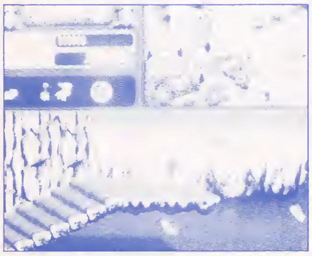


この時点でギリギリ3万しかないと、3面クリアできても4面が苦しいゾ!!


カメが買えないまま先に進むとこいつがいるんだけど、こいつを倒しても3面クリアできません。


鬼ガ島。気合をうまく使え!!


妖岩霊。うまく石をかわし、中の魂みたいのをねらえ。


妖火霊。画面のハシにギリギリ見える位置で気合を使えば楽勝。

あとは三途のババの所まで走るのみ!!

　3つの宝がそろったところで三途のババ様に見せに行こう。3つの宝をババ様に見せると、この面はクリアとなって、三途の川を渡りエンマ大王の所まで行き、輪回界へとコマを進めてゆきます。

輪回界
オシャカ様が待っている

　この面をクリアすることによってエンディングを見ることができます。エンディングは5通りあって、天界、人間界、畜生界、餓鬼界、地獄界があります。どこへいけるかは輪回界でのプレイヤーの行動次第。

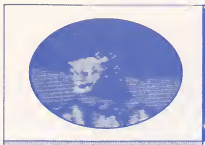
最初の難関は阿修羅の群れだ!

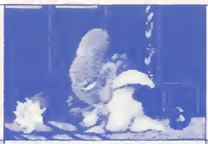
　スタートしてから少し進んでいくと、小さな池の向こうに阿修羅の群れ（本当の名前は亡者君たちだ）が2連続で待っています。しかもかなり大きいので、ハンパなジャンプでは飛び越せやしない。2回ともはまれば、もう8ゲージも体力がなくなってしまうことになるからして、当然クリアするのも大変なわけなんすね、こりゃ。
　一つ目の群れは、沼の淵から体半分でるぐらいの所から一気にレバーとジャンプボタンを押せば（もちろん押しっぱなしにすること）簡単に飛び越せます。難しいのは2つ目の群れの方で、ギリギリから飛んだつもりでも群れにかすってしまうのが多い。2つ目の方は淵で合わせる時に上下のずれがあるからなんですね。
　それではどうするかというと、まず少しずつ、たろすけを淵のギリギリに合わせようとします。すると、たろすけの

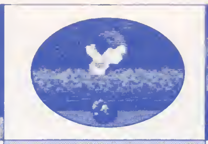

妖木霊。気合ジャンプで倒せ!!

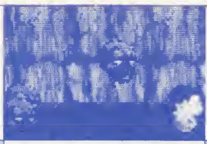

欲を出してあのお金を取りに行くと…。

これぞ妖怪アイテム

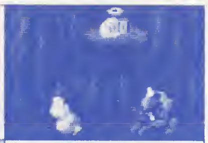

まさしく、ししまい。弱い。

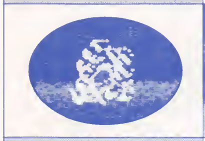

大入道。最大気合2発で殺せます。


石の落ちてくる場所はきまってるから覚えること。

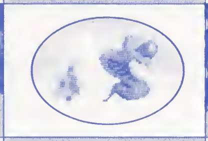

編集部では「おたやん」と言われている。邪悪の5神にも似てるね。首つき。

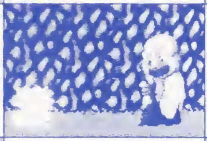

海ぼうず。無視して先に進む方がいい場合もある。

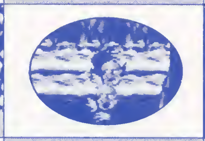

抱きつき鬼。つかまると金は取られるし、殺しても金にならないので、編集部ではアリタ(山河)と呼ばれています。

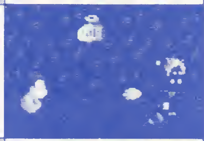

毒気攻撃してもダメ。一定時間たつと消える。

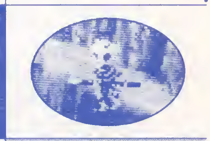

こいつは相手にしない方がいい。


せむしこもりや。跳ねます。


化け地蔵。気合を入れ、撃ってくる火もろとも気合弾で撃つ。最大気合4発で殺せる。


押し出し霊。うっとおしい。


矢うち鬼。追いかけながら撃つこと。


ヤリガイコツ。妖怪念力を撃つとジャンプでかわされるので、気合をためて、一発で殺すこと。

体が少し宙に浮いたような感じになるので、さらにそこで右にずらすと下に1段ずれます。その高さで体が少しはみでるように合わせて一気に飛ぶんだ。

鳥居がジャマしてジャンプしにくい

次の難関はというと、鳥居がずら～と並んでいる所なんだよね。鳥居がジャマしているので高くジャンプできないのです。そこに岩が転がってくるわ、ボケた爺ちゃんがくるわで、めんどくさいったらありゃしない。しかし、岩は飛び越せないわけでもないし、爺ちゃんを殺せないわけではないんだ。(でも…)

またでてきたよ針の山

進んでいくと雲を使って登る所があるので、そこを登って先へ進むと、また針の山があります。これを飛び越すには、上下に動く雲があるので、これが下に動いた時を見て飛び移れ！ です。ギリギリから飛べば5千のお金が手に入るけど、輪回界では使い道がないので取る必要はないよ。ムダガネです。

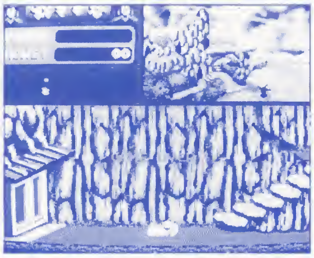
さらに先へ進むと上へ登る所があるけれど、ここを登ってもニセの神の池があるだけなので、行く必要ナシ！ 水に潜ったら左へ進めば先に進めるよ。

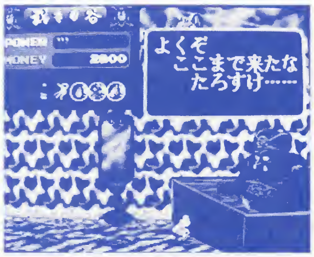
ゴールは近い！ あとは雲を登るだけ

赤い沼のような所をどんどん進んで行くと、雲がふわふわ浮いています。一番手前の雲からでも登れるけれど、一番奥の雲から登った方が進みやすいぞ。登っていくと、また針の山みたいな所が見えてきます。ここで雲を渡りながら右へ進んで行くと、なにやら入口のようなものが見えてきます。そこへ登ると、なんとそこにはおシャカ様が待っているではございませんか。

これで輪回界は終了し、おシャカ様にどの界に行くかを判断してもらうんです。おシャカ様はどういう所を見てるのでしょうか？ やはり生き物を大事にすることと、欲のなさがモノをいうんじゃないかなあ？

このゲームはマップが広くて大変です。特に、4面なんかはマップがわかっていないと、とてもクリアは難しい。次号で、マップを一気に公開しようと思うので、それまでは自分達でマップを覚えようね。

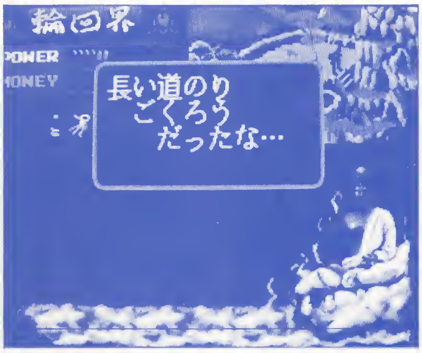

爺さんは弱い…。



三途の川を渡るとえんま様が待っていた。いよいよクライマックス、最終面だ！



玉が足りないから通してもらえません。攻撃すると…。



たろすけの運命はいかに…。



うはははは。ぎゃはははははは。わははははははははははははは。


某放送局のトイレの前ではったり。はて？ どこかで会ったような？ たろすけ、か？

驚異現象101

びっくらめーしょん

構成　鈴木　炎

先月号はページがとれなくて（ネタ切れというウワサもある）いきなりなくなっていた驚異現象。しかし今回は…地獄からよみがえったぞ。

びっくらめーしょん 76

サイドアームズ（カプコン）で、普通にクリアすると、180万点位しかいかないが、もっと稼ぐ方法がある。それにはまず、最後のバハムートまで行く。そして、尾から2節目の部分あたりに体当たりする。すると、1機について30万点のボーナスが入り、これを使ってかせぐのだ。

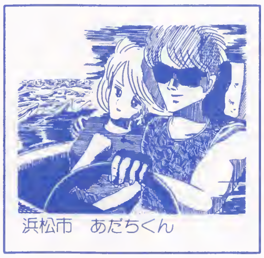

高岡市　あいだ君

びっくらめーしょん 77

アルゴスの戦士（テクモ）で、面クリアの時、Timeの1の位と点数の千の位をいっしょにさせて、レバーを左下に入れて、両方のボタンを押したままで面をクリアすると、1万点ボーナスが入る。

なお、これはTimeが0のときにやりやすい。（Timeが変わらないからね）

（小金井市　オトキ君）


浜松市　あだちくん

びっくらめーしょん 78

アウトラン（セガ）で、路面の外に出ると、スピードが落ちてしまうが、道から外れる寸前にギアを一瞬だけLOWにすると（ギアがHIの状態からLOWにして、すぐHIにもどす）、路面外でもスピードを落とさずに、少しの間走ることができる。

びっくらめーしょん 79

リブルラブル（ナムコ）で、256面までいくと、宝箱の位置は光っているのだが、バシバシしてみると、実は何も出現しない。

（めぞん一刻）



びっくらめーしょん 80

ダライアス（タイトー）で、最終面のボスを倒すと、画面下方に沈んでいって、その後クリアのデモが表示されるが、ボスが画面下方に消えたあとタイミングよく地面にぶつかって自爆すると、死にながらファイナルゾーンクリアの表示がでて、おもしろいことが起こる。（なお、これは残機がないとできない。アタリマエ）


柏市　馬場光男君

びっくらめーしょん 81

ダライアス（タイトー）でハイパーアームをつけている時は、自機を地形にめりこませることはできない。（はじかれてしまうから。ハイパーアーム以外のときは数ドットめりこめる）しかし、できる方法もある。やり方は、次元気流ゾーンで、フェイドインする前に、自機をあらかじめすこしめりこんだ所に位置させておく。すると、画面がフェイドインして明るくなって、地面との判定がはいっても、はじかれずにすむのだ。あまり役には立たないけどね。

（蛍）

びっくらめーしょん 82

ガントレット（アタリ）でテレポーターを使ってワープすると、自分の出現した場所にいた敵は消えてしまうが、これを使って、シーフやデス、さらにはジェネレーターまで消すことができる。また、ポーションを盗って、逃げ帰っていくシーフの進路を邪魔すると、シーフがファイトパワーを使って攻撃しながら、いろいろおもしろい言葉をしゃべる。

びっくらめーしょん 83

バブルボブル（タイトー）で、56面で、普通にプレイすると、アイテムを取ることはできないが、タイミングよく死ぬと、ハリーアップなのにアイテムが出てる場合がある。特に、スカルが出てからホーリーウォーターを取ると、スカルも消えて、ボーナスステージになるが、スカルがいた場所にいくと、なぜか死んでしまう。スカルが怨念となって、そこにおんねん。


横浜市　TAKE君

さあー今月はこれまで。先月号はページがとれなくて、おもわず消えてしまって申し訳ない。（実は担当者がダライアスにはまりまくって、それどころではなかったというウワサもある）しかし、読者も、もーちっと協力してちょ。いーかげんに、オバオパの足出しや魔界村のタイムふやしなどを送るのはやめて下さーい。

ラスタン サーガ

剣の力が全てを決める。君も英雄伝説を築くことができるか!?

1面がかなり難しいこのゲームだが、1面さえ越えればどんどん行くぞ。この攻略法で一気に4面クリアを目指せ。進むほどに面白くなるぞ。

1面 シーン1 岩場

まず、ギーガーのこん棒に殴られないように。こいつは上段にしか攻撃しないので、しゃがんで剣を振ればやられることはない。また、他の敵にも言えることだが、接触しても攻撃された時ほど体力はへらないので、それをしっかり覚えておこう。

初めの地下のアクスは取る必要はない。無視して上を行った方が安全だ。

ファイヤーソードはできるだけ取ろう。上から落ちてくる岩をタイミング良くかわして、そのまま落ち、剣で下突きをすればファイヤーソードは取れる。

ファイヤーソードを取ったら剣を振りながら走り、ファイヤーソードが消えないうちに距離をかせいでおこう。途中に、また地下にアクスがあるが、これも無視してファイヤーソードのまま上を通って行こう。

すると、階段上になっている所にくる。ここは鳥人ハルピュイアを速めに倒し、ころがってくる岩を段差でしゃがんでよけよう。

その後は、ファイヤーソードはなくなってしまうものの、薬が出るので体力は少し回復する。

次の難所は岩がころがってきて、その直後にハルピュイアが飛んでくる所。岩はジャンプしてよけ、ハルピュイアはジャンプ切りで倒そう。失敗したら無理に倒そうとすると逆にやられるので、さっさと逃げてしまおう。

その直後に、地下に攻撃距離の伸びるメースがあるので、これはファイヤーソードと同じ要領でうまく取り、剣を振りながら走っていこう。地下から上に登る時は、後ろ切りのテクニックをうまく使おう。

1面 シーン2 城

城の面ではソルジャーが出現する。こいつは通常2回ダメージを与えないと倒せない強敵だ。ここではメースがあればだいぶ楽なので、メースがあるうちに急いで次のメースのある所までいこう。このメースは、ロープの途中から右にジャンプして横に剣を振れば取れる。

さて、城の中なのにマグマがあり、そこをロープで渡らなければならないという所が次にある。ここは2回ロープを渡らなければならないが、2回めが意外に失敗する。ここは1発めでいけるのだ。自分のつかまっているロープが戻りはじめた瞬間ぐらいに遅らせて、ジャンプするのが一番安全。一見危険そうに見えるのが安全で、いけそうに見えるのが危険で、落ちてしまう。ひっかからないように。

それを越えると下水道のシーンだ。水に当たってもダメージになる。これを渡り切った直後に、後から追ってくるソルジャーが重要なアイテム指輪を持ってくる。これは剣の振りを速くするアイテムで1面のボスをノーミスで倒すのには絶対必要。頭を天井にぶつけるようにしてジャンプ切りをするとソルジャーを逃がさずに倒せるので、ここは逃がさず必ず指輪を取ろう。

次に、ロープを登っている時に、ソルジャーが左から出現する所がある。ここはロープを登って右へいったん行くと、ソルジャーは何を思ったか右にはこないでロープで下に行ってしまうので、そのすきに行くのが安全だ。

その上の階ではつり天井があるが、これは、1つめが上がった直後に走れば3つともあたらない。

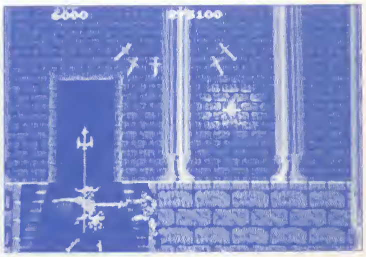


頭をぶつけながらジャンプ切りをする。ここで指輪が出現。

1面 シーン3 対ボス

1面のボス「グラトン」は粘られると強いので、速攻で倒してしまうとよい。5秒あれば倒すことは可能。

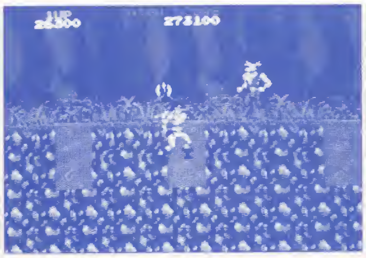
まず、ジャンプしてとび降りる時に空中で一発当てる。（そのまま落ちてもよい。）そうしたら、すかさずジャンプボタンと攻撃ボタンを同時に連打するのだ。これで、あっというまにこちらはノーダメージで倒せる。指輪はあったほうが確実だ。



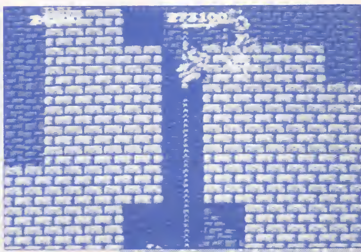
この位置で垂直にジャンプ切りをする。



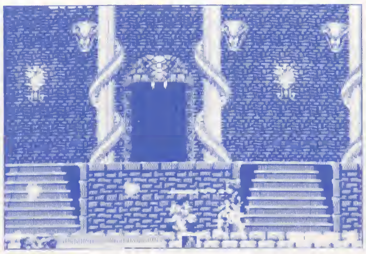
ここまで粘れば体力が回復するぞ。



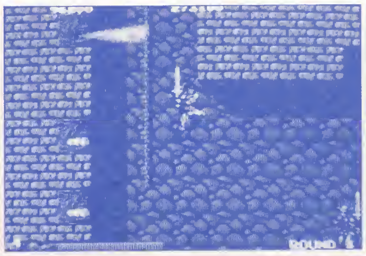
ここは実は落ちても死なないのだ。



こういう時に「後ろ切り」を使う。



2面のボス「スレイ」にはしゃがんで勝負。



ジャンプして飛び降りた方が楽。

2面 シーン1 森

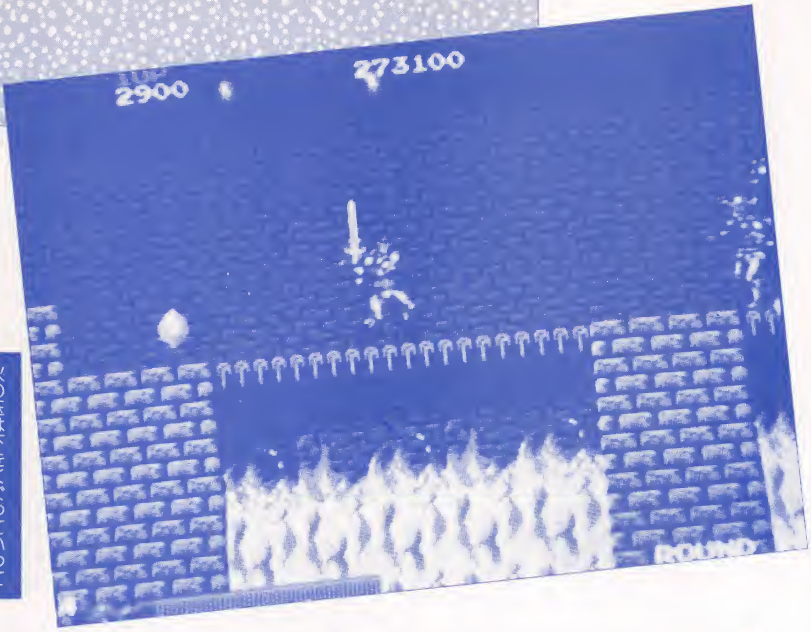
このシーンは1面より体力が回復する羊の頭や青薬がかなり出るため楽だが、水の中に落ちる場所が2ヵ所あるのでそこだけ注意しよう。

初めの水場は、池に左右に動く丸太があるシーンだ。ここは、まず丸太に渡る前にアックスをハイジャンプで取っておいて、丸太に渡ったら、ジャンプ切りでハルピュイアを倒そう。失敗したら、丸太を渡って、さっさと行ってしまおう。2面の丸太は、自分の乗っている丸太が最も右側に行った時にぎりぎりからジャンプすれば確実に渡れる。

次に、茶色い液体のわき出す所があるが、ここは落ちても死なないし、体力もへらない。しかし、はまるとうっとおしいので、ジャンプしてとびこそう。

ここあたりに出現する赤い薬は、取ってもほとんど体力はへらない。そればかりか、2万点なので、10コ取れば1人増えることになるので、必ず取っておこう。点を稼ぐことは、実は剣等のアイテムの持つ時間をのばすことにもなるので大切だ。

その直後に、水の中に浮き石がある所がある。ここは1回めに速攻でいってもぎりぎり間に合うが、それが心配なら、石が出てきた回数を覚えて安全なパターン造りをしよう。



火の玉は下をくぐっていってもいいぞ。

2面 シーン2 城

下突きで壊せる床をこわし速攻で進もう。すると、つり天井やヤリを早めに抜けられる。ここのつり天井も1回めが上がった直後に走り抜けられるが、つり天井の前で立ち止まっているとパターンが変わってしまうぞ。1回めで行こう。速攻で来ていればソルジャーは出ていないはず。

やりを抜けたら、上で待ち構えているソルジャーは、ロープにつかまったまま後ろ切りをしよう。このテクは非常に有効。

その後には火の玉が吹き上がってくる所があるが、火の玉が吹き上がってくる所をくぐれるのも忘れずに。

その次の坂道の所にアックスがあるが、これはぜひ取っておこう。これがあると、後の展開がぐっと楽になるぞ。

2面 シーン3 対ボス

2面のボス「スレイ」は剣士で、空中に飛び上がったりも出来るヤツだ。しかし、こいつは上にしか剣を振れないので、しゃがんで剣を振るといい。ジャンプ切りは危険だ。アックスを持っているなら、これも5秒で倒せる。持っていないなら、スレイにジャンプでとびこまれないように、地道にしゃがんで1発ずつ当てればよい。

3面 シーン1 洞くつ&岩場

この面から、地形が非常に難しくなってくる。普通のジャンプでぎりぎり渡れる所が連続している。慎重に行こう。ハイジャンプもいいが、たまたまレバーを入れそこなうことも計算に入れておいた方がいい。

途中で出るアックス・メースは両方取って行こう。ここらへんから現われるスパルトイ（ガイコツ戦士）は地面に潜ったり、盾を使ったりする手強いヤツ。注意しよう。

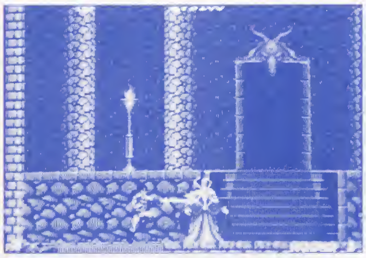
そこを越えると、段差があって横にヤリが突き出てくる所がある。ここはタイミングよくナナメハイジャンプをしないと上に上がれない。これ以後は完璧にハイジャンプをこなせないときついぞ。

その次は吹き上げてくる火と坂道の混合攻撃がある。ここは速攻で、坂道であまり粘らないで行ったほうがよい。

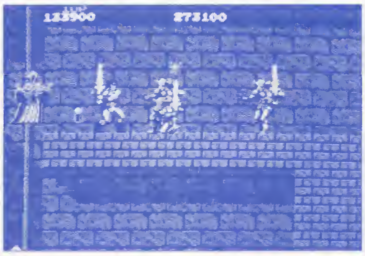
さて、その直後に、今度はヤリとロープの組み合わせがある。ヤリが4～5回めに出た直後にジャンプして、ロープにつかまろう。

難所のきわめつけはこの後で、溶岩地帯に浮き沈みする岩のある所がある。ここは初めの岩が4回めに出た時に渡るとやりやすい。火の玉の吹き上げる高さも完全にパターンなので、確実なパターンづくりをしよう。浮き石の上にあるファイヤーソードも出来るだけ取れるようにしよう。

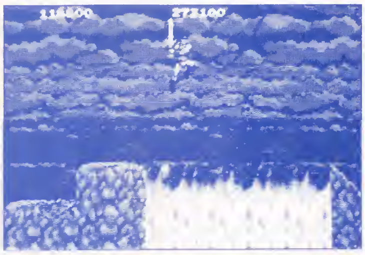
その直後の坂道は、上から岩が転ってくるので、ジャンプして先に行ってしまおう。この後は、ヨロイが出るので、これを確実に取っていこう。



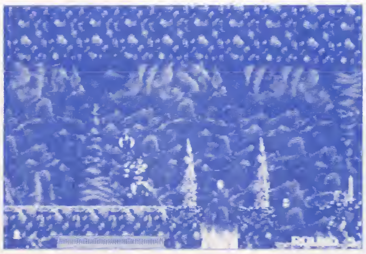
3面のボスはナナメジャンプ切りだ。



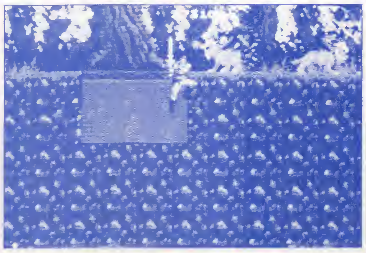
4面の城は剣以外の武器がないのできつい。ここで指輪を取ろう。



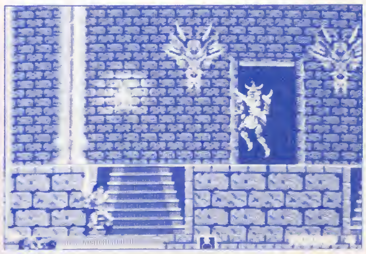
ハイジャンプができないと死あるのみ。



タケノコと火の玉の混合パターン。1回めの火の玉の下をくぐれ。



ジャンプボタンを連打しないと抜けられないぞ



4面のボス「ラーイオス」。安全パターンを使おう。

場所に応じて使え！

基本テクニック集

前回の紹介では基本操作を説明したので、よく前号（5月号）を読んで復習してほしい。ハイジャンプやかぶと割り等の性質を忘れずに。今回は場所に応じて使える基本テクを紹介してみよう。

1 ジャンプ切り

ジャンプ切りは威力が約2倍になるので重要なテクニックだ。

垂直にジャンプして切るのとナナメにジャンプして切る方法の2種類ある。垂直ジャンプ切りは、ハルピュイアやハーピー等の空を飛んでいる敵や、1面のボス「グラトン」に有効。ナナメジャンプ切りは3面のボス「シュムプレーガデス」に有効だが、普通の敵には間合が難しいため、多用しない方がいいかも。

2 後ろ切り

ロープにつかまっている時に上に敵が待ち構えていて、頭を出すと危険な時に使う。ロープにつかまったたまま、敵と逆向きに剣を振るのだ。振りかぶった時に剣が頭より上に上がって敵に当たってくれる。実にさまざまな所で使える技だ。

3 垂直ジャンプ粘り

後半に行くに従って、坂道の場所も多く出てくる。坂ではレバーを逆に入れてもすべり落ちてしまうが、レバーを逆に入れながらジャンプすると、垂直ジャンプができるので、これを連続して行うことによって坂道で粘ることができる。これは後半の坂と火の玉の複合攻撃で実に役に立つぞ。

4 火の玉くぐり

下から吹き上げてくる火の玉は完全にパターンで出てくるというものの、パターンが実に読みにくく難しい。こういう時は、火の玉が一番上に吹き上げている時に、下をくぐっていってしまえば安全だ。後半の面は多用する必要あり。

5 火の玉消し

なんと、ファイヤーソードの火の玉を、下から吹き上げてくる火の玉に当てると、青白いスパークと共に、火の玉は消えてしまう。それ以後吹き上げてこなくなってしまうのだ。こいつは使える裏技だぞ。

3面 シーン2 城

まず、初めのトラップはつり天井とヤリの複合パターンだ。ここはなぜか、たまにつり天井の高さが変わる不思議な場所。1回めのつり天井が上がった直後に、いっきに進んでしまおう。

その直後、青白い炎をはき出す怪物が壁に3つある所はロープで降りずに、右側にロープからジャンプして飛び降りるのが一番安全。

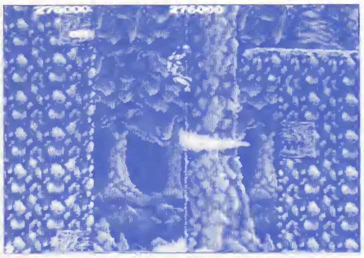
その後の溶岩地帯は比較的楽だが、問題は2回めの溶岩地帯だ。ここは、一番確実に抜けるなら、火の玉が上に上がった時にジャンプして行くとよい。速攻をするなら、完全にパターンにするといい。

3面 シーン3 対ボス

3面のボス「シュムプレーガデス」は他のボスとは多少違う。プレイヤーが近づくと体を虚像と化すのだ。

この時は剣で攻撃してもダメージを与えられない。一番いけないのは、こいつの近くで剣を振りまくっていること。点滅している時はいくら攻撃してもだめなので、いったん離れないといけない。

一番かんたんな攻略法は、ナナメにジャンプ切りをして、すかさず逃げるというのを素速く繰り返すのがいい。ジャンプして近づけば反応が鈍るので、楽に剣を当てられるぞ。



5面の地形は複雑、大変だぞ。

4面 シーン1 岩場

ここからは敵の色がかわり新たにゴーゴン・ケンタウロス等の敵も出現する。地形も複雑になるので注意しよう。

火の玉の吹き上げてくる所は高く吹き上げてくる時に、下をくぐっていこう。途中、地下の洞くつの入り口の直前の一番高い所に、羊の頭のアイテムを持っているガイコツ戦士（スパルトイ）が出現する。確実に取って体力をフルチャージしよう。

4面のシーン1の最大の難所は、ハイジャンプしないととどかないロープがある溶岩地帯だ。ここは火の玉が2回吹き上がった直後が渡りやすい。火の玉がこわくても、ロープとのタイミングが少しでもずれると、当然落ちてしまうので注意しよう。

4面 シーン2 城

まず、ロープを上に登っていくとヤリが出ている所がある。しかし、このヤリはロープから落ちて、1回画面外に消すと消えてしまう。また、このヤリが出ていた場所の右側からくるマジシャンとソルジャーが、指輪とマントを持っている。ない人は取っておこう。

その後は武器も効力が切れ、普通の剣でソルジャーと戦って広場を抜けなければいけない。今後、ボスまで体力回復のアイテムは出ないので、実力が問われる所だ。

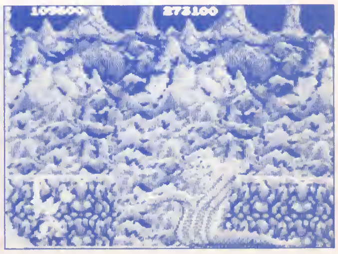
一番難しいのは溶岩と坂の混合攻撃の所。ここにあるメースは、ロープからとび移る時に、横に剣を振ると取れる。坂道に渡ってからではメースを取るのは難しいぞ。溶岩から吹き上げてくる火の玉をさけるには、速攻パターンをつくるのが安全だ。全部1回めのチャンスに渡っていくと楽だぞ。

4面 シーン3 対ボス

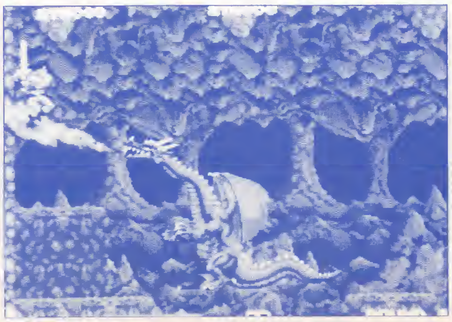
4面のボス「ラーイオス」はジャンプして剣を振ってくる敵だが、炎の玉でも攻撃してくる強敵。しかし、簡単な攻略法があったのだ。左の上段の隅でしゃがんでいると、敵の攻撃に当たらないのだ。でもメースがないとラーイオスに届かないので注意。メースを持っていても時間が切れると危いので、始まった直後に、一発ジャンプ切りをしておいたほうがいい。

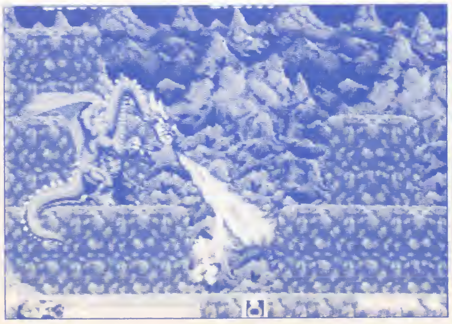
メースがない時はジャンプ切りで接近戦をいどもう。敵と重なった時にジャンプして下突きをすると速めに倒せるぞ。

今回は一応4面まで攻略法を紹介したぞ。5面〜6面ではまっている人には物足りないかもしれないが、基本に忠実にやっていればすぐクリアできるだろう。写真では5〜6面も紹介してあるよ。



5面のボス「ヒドラ」。炎は平気だぞ。



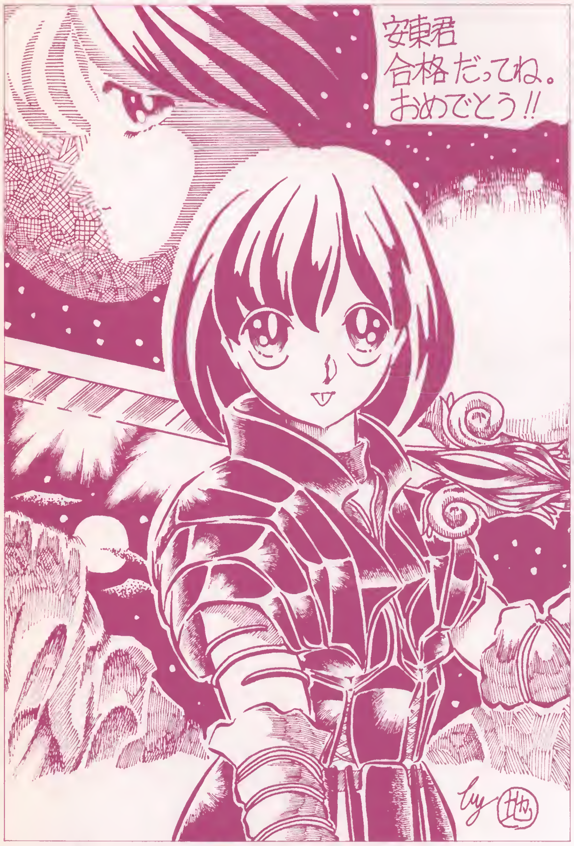


大公開!!これがドラゴンだ。口からはく炎は強力だ。

ゲーメスト アイランド

なんだ―――ゾ！と

構成　御旅屋喜久
助っと　Ⓣこと TM



⬆（岡山県　地球丸君）

☆ＡＮＤ＆安東君（このコーナーでおなじみ）が私の行きつけのＰＣ表町店（岡山市）へ来て、キャロット・ノートを利用するようになりました。

なんと彼と私は同じ大学に合格したのだそうです。ラッキー♡

んで、お祝いにイラスト描きました。載っけてほしいなあ。ボツになると1月間とても落ち込むんですよー。

★お2人共、おめでとう。ボツるはずないじゃん。

今月のボツはいやだっ!!

未成年だってお客だよ。
年の差で（大人だからって）圧迫してくるなんて、
最低です！

童顔・お坊ちゃまカットだからって失礼ですよ

先日 西武百貨店にビデオソフトを買いに行き、その後（ＰＭ6時過ぎ）にすぐ近くのゲームセンターに立ち寄ったんです。

そこでゲームを鑑賞（!?）していたら、店員が近寄ってきて、「君、16歳未満？」と聞いてきたのです。僕は「いいえ、17歳ですけど…」と答えました。

ちょうど 僕は制服を着ていて、おまけに身長は163ｃｍ、童顔ぽく、髪型は坊ちゃまカットですから、中学生か高校1年生ぐらいに思われたのでしょう。いくら制服姿とはいえ中学生位に見たてて注意するのはひどいと思いませんか。さすがに、この時はムッとしました。

頭 にきたので、「ローリングサンダー」の下敷と「ワンダーモモ」のポスターを買って帰りました。買う直前、店員と一緒にいたおばさん（店長かな）もジロジロ僕を見ていました。

（静岡県　ＣＶＥ－Ｘ君）

★涙なくしては聞けない!! 男としてこれ以上の誇りを傷つけられることはないよね。それでも、ちゃんと下敷とポスターを買ってきた君はエライ!!

実は 私も似たような経験をした事があるんだ。童顔の友人と一緒に渋谷のゲームセンターに行った時、いきなり店員に「18歳未満だろう、早く出ていけ！」とどなられた。友人が「18歳ですよ」と言っても「証拠はあるのか、早く出ろ!!」と言うだけ。さらに、バブルボブルをプレイ中の私に向かってまで、「今すぐ学生証を見せろ」とつっかかってくるではないの。

頭にきた私はプレイを中断し、学生証を店員に見せ、即座にそのゲーセンから出た。

悲しみとイカリで体がプル・プ・ル・とふるえちゃったよ。

よし、今度は童顔に見えてソンした人は、みんな揃ってテレビの年齢当てクイズに出ようぜ。

しっかし 頭にくるね。だってそうでしょ、店員がこんな態度に出るっていうのは、風営法っていう法律があるからだけでなく、「ゲームセンターに出入りしているヤツなんてロクなヤツがいない」って考えているのがミエミエだもの。

「じゃあ、そのゲームセンターで働いているアナタは何なの？」と言いたいねエ。

16歳 未満を6時以降、18歳未満を10時以降、ゲームセンター内に立ち入りさせた場合、ゲームセンター側にもペナルティがかかるように（風営法では）なっているので、ゲームセンター側も大変だけど、プレイヤー側としてはいい気分でゲームをしたいもの。

『いい気分でゲームしたいヨーッ』って叫ぼうぜ!!

お便り待ってるよ。

ゲームはバクハツダっ!!

ほんのちょっとした出会いから友だちになれる熱く語れるゲームがそこにあるから



⬆(長崎県　吉崎大次君)
★は、鼻血が…カードあたりだーい。

こんなことってあるんです

ほわっと いず えすえぬけい?

☆私が友達と一緒にとあるゲームセンターに行った時のこと。バミューダトライアングルがあったので、「おっ、SNKがまた新しいゲームを出したんだな!!」と言ったところ、友達の?君が「本当だ、しかし、いつものSNKらしくないなぁ…」と言ったので、僕はちょっと悩んでしまった…。どう見てもSNKだってすぐわかるではないか?

それで、「なんでSNKらしくないんだい」とたずねたら、彼は「だってセガもナムコもコナミもこんなゲームを作らないじゃないか」と言う。…僕はますますわからなくなってしまった。

なんでセガとナムコとコナミが出てくるんだろう? としばらく悩んだあげく、ちょっと聞いてみた。「おまえSNKって何か知っているのか?」「何を今さら!! SNKというのは、SEGA、NAMCO、KONAMIの頭文字をとっただけじゃないか」

「はっ!!」

僕はそれからしばらく何も言えなくなってしまった。

P・S　私はSNKとは何か、ちゃんと知ってます。念のため…。

(奈良県　大西康成君)

★な、なんということだッ! そ、その友達にアテナのTELカードを見せてあげるのだッ! ドッギャーン!! …ということでアテナのTELカードあたりです。

気分はDUAL WAY

☆わては19歳の2浪がきまった、なさけないヤツです。

という自己紹介は別にして先日、渋滞の中を愛車YSR80で走っていると、同じように渋滞にまきこまれていたFerrari328GTSのタルガトップをはずしたヤツからなんと!! あのマジカルサウンドシャワーが聞こえてく↖

↖るではあーりませんか!!

そこで、30歳ぐらいのドライバーに「テスタロッサじゃなくて残念ですね」というと、その人は「気分はDUAL WAYだよ」と言ってくれて、2人で大笑いしました。

その人はゲーメストのことも知ってましたョ。辻本さん、ちゃんと出したよー!

うそみたいで、ほんとにホントだってば!

(福岡県　泥谷誠君)

★ウーン、なんと幸せな男だ君は。二浪の身でありながらYSR80でツーリング出きるなんて…。しかし渋滞の中でFerrari328GTSのタルガトップをはずしたヤツからマジカルサウンドシャワーが聞えてきたなんて、ウーン、メルヘンだ。さい先の良い(?)二浪決定を祝してDーGUGのカードあたり!

目を閉じればあの頃が…感動のVGM・ハングオン!!

☆セガ・ゲームミュージック、皆さん聞きましたか。ゲームの新旧よりも、ジャンルとして1、2と分けたGMOのセンス、いいですね。通して聞いてみて、一番感動したのはやはりハングオンです。

2年前、ハングオンにささげたあの夏。受験生で苦労してゲームやってた自分に、唯一の希望であったハングオン。フィナーレ、そしてランキング…今こうして目を閉じて聞くと、・・・・・・ひたすらに走るライダーとあの頃の自分とがだぶって不覚にも涙が…。(なんちゃって)

感情移入という点で、これ(VGM)ほど優れたジャンルの曲は他に無いでしょう。

「暗い」などと言って、本当は聞いてみたいゲーマーの皆さん。自己満足でもいいじゃないですか。一番聞きたい曲を聞く、それが本当の音楽鑑賞ですよ。

(埼玉県　坂本弘貴君)

★誰だって1つぐらいは燃えたゲームがあるはず。その当時を思い出し、VGMに耳をかたむける…思い出とはいつも美しいものだから大切にしたい。でもその思い出が美しいのは、良いVGMがあったからこそなんだよね。

コワイですよ――ボクの友だち

☆4月号のSP2さんの文章を見て(56頁)、フッと思ったんですが、僕には小学生のころE君という友人がいました。

当時は「ゲーセンなんて不良のたまり場だ!」と思いこんで、近くの駄菓子屋でゲームをやっていたんですが、EをそこにさそったのがまちがいでしたE。

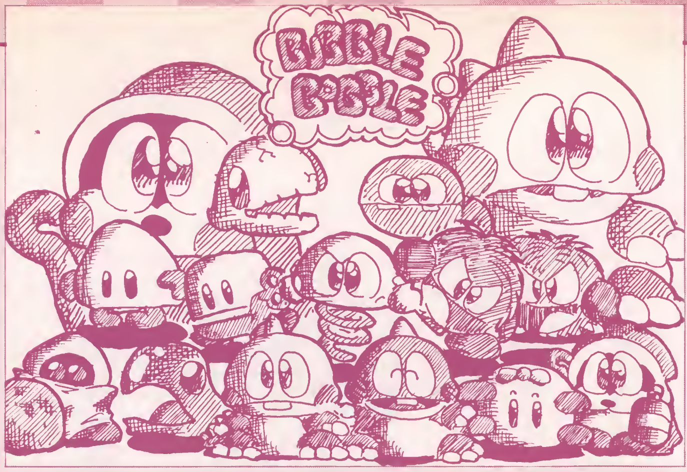
Eは地区のすもう大会で優勝したこともある怪力男で、「ゲームなんかより運動の方がいいよ」と言っていたのですが、一度やらせてみると病みつきになり、異常に熱中しだしたのです。

それからがさあ大変。レバーを曲げたりボタンを割ったりするのはザラで、ひどいときはレバーをひっこ抜いたり画面を割ったり、一度なんかは機械のまん中にまで手が入っちゃって感電した、なんて冗談みたいなことがおきました。(もっとも、これはゲームのカバーがプラスチック製だったからでもあるのですが…)

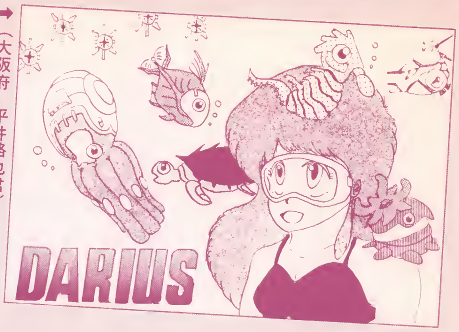
そういうわけで、僕はムーンクレスタとムーンパトロールとフォゾンとハンバーガーをやれずじまいでした。

ちなみに、僕は中一のとき引越して、Eとはそれ以来会ってないのですが、手紙によると空手部に入ったそうです。そして共通の友達が電話で教えてくれた話によると、このあいだ、スペースハリアーのレバーをまっぷたつにし、サラマンダのレバーを2つともダメにしたそうです。悪気はないんでしょうが、メーワクなやつですなぁ。

★なんだかヘラクレスのようなE君ですネ。会ってみたい気もするけど、よしておきます。安全第一、ですもんネ。



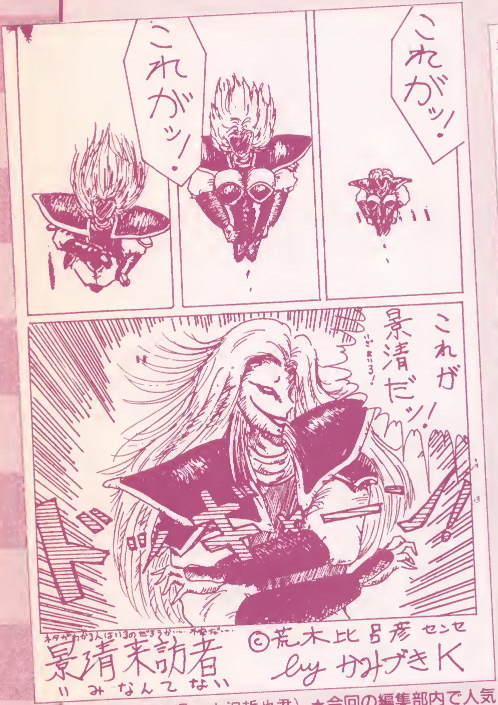
➡（埼玉県　ARMOR君）★やったぜ!! 文句なしにカードあたり。表情がいいよ。



➡（大阪府　平井路也君）★これじゃあ水族館ですな。



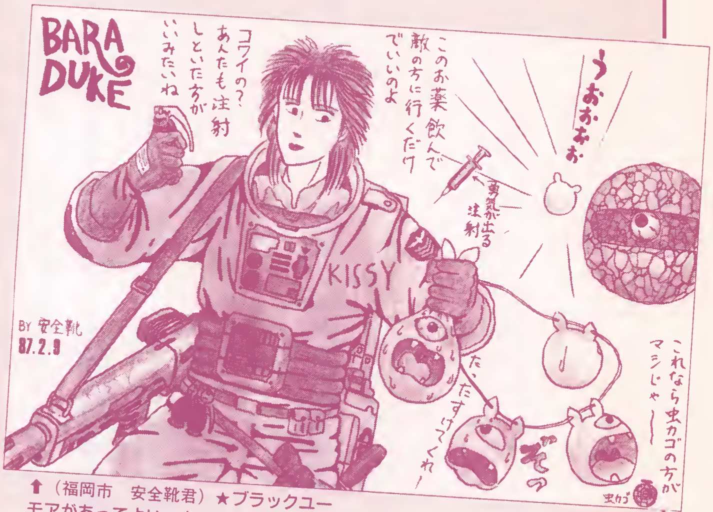
⬅（岡山県　BAKASHI君）★くぁーわいいぜ！ カードあたり。



⬆（富山県　小沢哲也君）★今回の編集部内で人気No1!!　荒木比呂彦はいいゾ！　カードあたりだ。



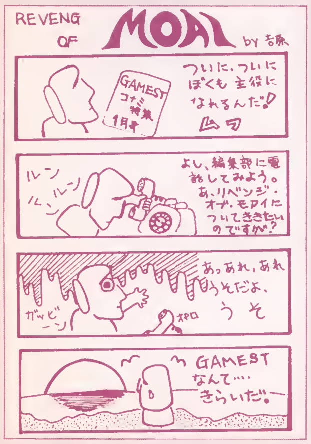
⬆（石川県　だんでぃ　☆りおん君）★小夜ちゃんの泣き顔がよい。カードあたり。



⬆（福岡市　安全靴君）★ブラックユーモアがあってよい。カードあたり。



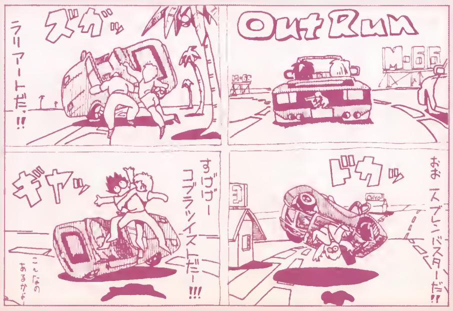
⬅（佐賀県　中島功将君）★おっとー、弱虫景清かー!!　カードあたり。



⬆（千葉県　吉原紳浩君）★モアイの心情が手にとるようにわかります。カードあたり。



➡（東京都　岡田洋一君）★こんなのが出たら笑っちゃってゲームになんないよ。



⬅（岐阜県　CHYO君）★よく観察している!?

こちら こ だわり派

いまどき女性が居酒屋やディスコに行ったからってジロジロ見る人なんていないよ それがゲーセンじゃ…なんかおかしいいし すんごくオクレテイル感じ



↑(青森県 しばた君) ★げ、芸術だあー! アテナだよ、ちなみに。

問題ですよ男性の態度

☆女の子がゲーセンに行かない理由について一言。やっぱり第一の原因は男性の態度ですよ。

去年、私がイシターを1人でやってると、やたら声をかけてきた男性がいたけど…ばかたれ! 女がイシターやるのがおかしいのか! 珍しいのか!! ううう…私は本当に気分を害したわい。あとダライアスとか源平とかをやると、大抵男の人は珍しがります。(単に私が女の子が好きそうなゲームをやらないからだろう。)

それに、一部のマニアの方々の雰囲気も近寄りがたいですね。特に、ニューゲームに数人の男性がたかって、1人が終わるとまた同じグループの人がやる…みたいに何時間たってもゲームがあかない。あれは、はっきり言って不気味です。

あと第二の原因。女の子は何をするにしても2~3人いないと心細いということ。これは私が言ってもどーしよーもない話。(私は1人で行くのがザラだし、あたり前だと思っているので…)

だけど、女の子も引っ込み思案すぎるところがありますねェ。もっと堂々と、あつかましいぐらいにゲームをしに行けばいいですよ(だって私がそうなのよ)。男性が「珍しい」なんて言えば、「そーですかー?」ぐらい言い返せばいいって思います。自分自身の考えでゲームしにくるんだもの。それぐらい、胸はって言う事が大事です。言えない奴はずっと悩んでなさい。私は知らないよっと。

実際、私が今通っているゲームセンターでは、店長さん以下、バイトの人達や常連さん達も仲良くしてくれています。その人達は私が女だからっていう見方しないもの。同じゲームが好きな人間として見てくれて、つき合ってくれています。

最近少しずつだけど、会社帰りのOLなんかもゲームセンターに来るようになってる。きっと、いずれ女の子もたくさん来るようになるよ。

(大阪府 横山浩子さん)

★4月号の、りゃん☆うーりゃー君のお便りに対する返事(?)なんだけど、男性ゲーマーのみならず、女性ゲーマーへの提言までしてくれました。ありがとうございます。

僕の彼女にギャラリーセリフは最高だけど…

☆女の子がゲーセンに来ない理由は?…「不良の巣である」という偏見、場所が悪いetc…それもあります。しかし、最大の理由は「客質の悪さ(暗さ?)」です。

先日、彼女と某メーカー直営店に行った時の事です。今までその店に入った事のなかった僕は驚きました。客の多くが薄汚れたトレーナーやサファリジャケット、汚いジーパンに、何が入ってるか分からないでかいカバン…。そう・・・です、あの悪名高いアニメおたくそのもの! といった感じの人ばかりなのです。(ちょうどその時、オタク好みの新機種が入ってたのです…あっ! メーカー名わかってしまった…)

その機種の周りに集まってボソボソ話している姿は、不気味そのものでした。入るのやめようと思ったのですが、気をとりなおしてプレイしはじめました。ここまでなら大した事なかったのですが…。

プレイし始めると、そのオタク連中の一部が彼女のうしろ(周りではないんですね)に集まってきて、またボソボソ話し始めるのです。ゲーム慣れしてない彼女のプレイを見ながら、「僕ならこの時点で××点はとれてる」とか「あーあ! あそこに××があるのに…」とかブツブツ言うのには、さすがに僕も腹が立って、連中に文句を言ってすぐ店を出てしまいました。

彼女も「あんな暗いトコ二度と行きたくない」と言ってました。

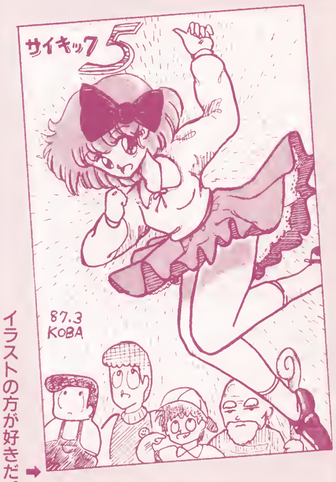
偏見があるだの何だのと、周りに文句をつける前に、まず自分から変えてはどーですか!?

ゲームセンターで、わざとらしく自分の最高点や隠れ技の話をしてませんか?(腹立つ…)

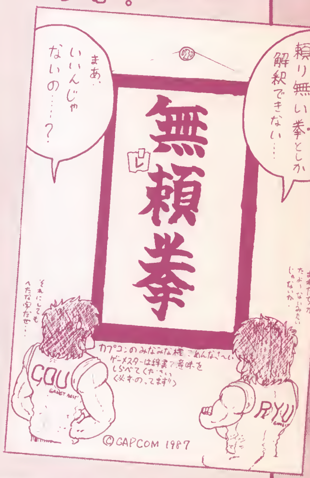
ちゃんと小ぎれいな格好してますか?(そのキタナイスニーカー! ちゃんと洗え!)

店の中で、アニメ雑誌広げて読んでませんか?(別に悪かねーけど…)

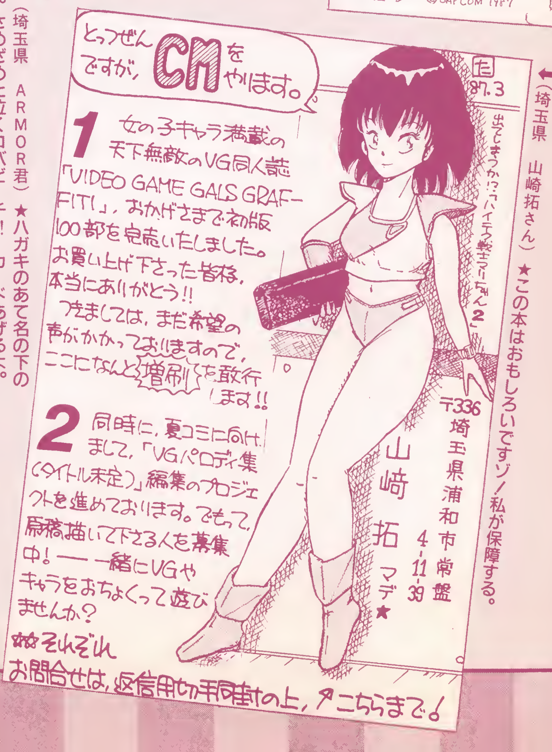
カメラ持ち込んで、画面を撮るなどというドひんしゅくの行動をしてませんか?(このロリコン新機種の画面や音



➡(埼玉県 ARMOR君) ★ハガキのあて名の下のイラストの方が好きだ。さめざめと泣くコバビーチ!! カードあげるよ。



⬇(北海道 増田精二君) ★うーむ…。



⬅(埼玉県 山崎拓さん) ★この本はおもしろいですゾ! 私が保障する。

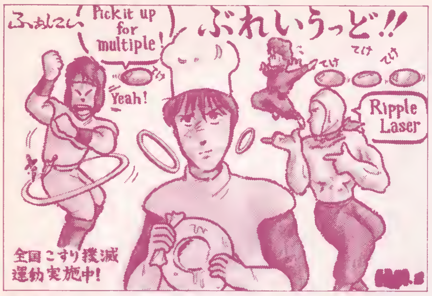
を必死に撮ってる〈録ってる〉オタクがいたのにはまいりました）
　そしてもうひとつ！　女の子に声かけてくるんなら、爪ぐらい切ってこい！　と言いたい。（キタナイ！）
　ゲームファンが今のアニメファンみたいな状況に追い込まれるのは、時間の問題です。
僕はもう二度とあの店には行かないつもりです。（しかし彼女に声をかけてきた男のセリフが最高!!　「ねぇ！　機種増やしてあげようか？」）
（広島県　H・M君）
★いや、ドキッとしちゃいました。ある日のボクらを見ていた、かな。せめてパンツだけでも洗っておこうっと。

それは!! これなんです

☆今、4月号のゲーメストを眺めとるんですが、女の子がロケーションに来ない理由。
　私はこれが大きいと思います。それは!!　大半のトコはトイレが男女兼用で、さらに汚い!!　男の私でも思うもんね。
　デパートなんかのゲームコーナーなんかなら、女の子がやってるのをよく見かけるのは、このせいかもよ。
　まあ実際、ロケーションによく行く女の子のアンケートでもせんとあかんのやろけど。
　それとね、筐体の形も問題だと思うね。テーブルタイプは最悪ですよ。想像すれば理由わかるでしょう？
　ぼくはゲームセンターが恐いと思っている女の子はほんの少しだと思います。多分、女の子はゲームセンターはダサイと思っとるにちゃいありまへん。だって、おたくみたいなの（おたくも多くいると思うが）でいっぱいなんだもの。
（岩手県　坂本淳）
★フムフム…。

まだまだ コスリのもんだい

問題があれば解答はある でも正解かどうかはその人次第（無責任かあー）



↑(東京都　HAN. S君)　★Funny.!!

コスリについての大論文!?・ゼッタイ参考になるから聞いてちょ！

私、4月号のKAZ・TAKI氏の考え（P56）に同調します。
　でも私思うんだけど、連射が必要なゲームなんて、あんまりないんじゃないかな？と思うのですよ。連射できなくとも十分テクを身につければ大丈夫。
　ただ、パワーUPものはしくじると、なしくずしの可能性もありますけどね。
　だいたいにおいて、敵を倒すだけが能じゃない。ディフェンフするのも、これゲームの楽しみ方ね。やたらと連射して、あっという間にクリアするプレイは見ていても気分の良いものだけど、抜けられそうもない敵弾の中をかいくぐることは、プレイする者もそれを見ている人も感動させることが出来ると思う。

ムダ弾ムダ打ち君はしてないかな!?

　ところで、書いている本人は連射はけっこう速い。が、持久力がないので、連射はゲームを一通りみて、大事な所で使うようにしている。
　だいたいボタンをコスるというのは、ムダ弾を打ってばかりの人達が多いと思う。だから、できるだけ指を休ませることが大事だと思う。
　それからムダ打ち。これは画面の制限があるので、大半のゲームは画面上に自分の弾が2発とか3発とか打てないものが多いはず。つまりだ！　いかに連射が16発／秒といえど、3連発のゲームではやはり画面に3発しか出ないんだよ。ボタンを打っても弾は出ないのに、必死でたたいてるんだもの。
　では、そんな人はどーすれば良いか？　ズバリ、できるだけ近づいて打つ!!
　敵との距離が近づけば近づくほど、自分の持つ連射能力を最大に近づけるハズです。このことを注意して攻撃をよけることを修業すれば、ハイスコアとはいわずとも、先の面を見れるようになれると思います。
　つまらんことですが、この考えを思い出したのは、まぎれもないエグゼド・エグゼスでした。残念なことに短命なゲームで、結局590万しか出せなかった。
　カプコンのゲームは手がイタイなんて良く聞くけど、なーんか違うんだナァ。
　あ、それから、疲れる以前に速くたたけない方!!　ダイジョーブ。ポイントさえつかめば、やっているうちに少しずつながら速くたたけるよーになるものですよ。ディフェンスが上手になれば、連射なんて自然に身につくものです。人間個人差もある訳だし。

モールスとコスリの関係ヒントがいっぱいあるぞ

　ところで、コスるということのなさけなさを、ここで私なりに言わせてもらいます。
　アマチュア無線をやっていた私は、モールス（あのトン・ツーっていうやつで通信する方法）を始めた時、速くキーをたたくことが出来なかったことを記憶している。
　モールスというのは、1字が短点だけで表現されるものから、多くの組み合わせで表現するものまでさまざまで、1分間に120字～80字打つわけで（もっとも、これはプロの方の話で、ほんとに初級の人は1分間に25字前後）、その技術はスゴイもんなのです。（だいたいのプロの音はトン・ツーとは聞こえずに、音がつながって、ふるえて聞こえます。）
　さて、話が大幅にズレてしまいましたが、実はこのモールスとコスリには以た面があります。
　モールスをする時キー（電けん）を使用します。この種類の縦ぶり電けん(要するに、下に押せば電流が流れる）と横ぶり電けん（つまり左右にレバーを振る感じに使う）。
　これはコスリなしと、コスリと同じ立場にあります。そう、横ぶりの方が速くたたけるのです。が、しかし正確さからいうと縦ぶりほど正確にはたたけません。
　ツインビーをコスリでやるとしたら、ベルの色をあわせる時、ムダ弾を当ててしたまったために、バリアが取れずに死んでしまったということはないでしょうか？
　ちなみに、正確に送信できない現象というか肉体的な障害というのか…まあそういう風になるのを「手くずれ」と言います。そーなってしまった人は横ぶり…の方を使用する。なんか似てるでしょう？
　この「手くずれ」ですが、無理して速くたたこうとすると(特にやり始め)、よくなるらしいです。また、やはり過激な手首の運動、過度の練習なども原因です。おそらく、これはゲームプレイヤーにもいえるでしょう。
　こんな時はありませんか？　肝心なときに、連射するつもりがボタンを押しっぱなしだったなんてコト。もし少しでもそんなコトがあれば、それは連射くずれだ!!
　こーなると、もうコスリまくるプレイヤーになってしまう可能性が大。
　もし、こーなった場合、次のようにして直すよーに。
　①程度が軽い場合はまあよいとして、重い場合は思いきってプレイを休止する。心理的な圧迫感（くそォ～連射があ～～という…）や焦燥感を除くため。
　②フロに入った時なんかに手首をよくもみほぐしておく。
　③プレイする時は、できるだけ連射を必要としないゲーム、またはゆっくり落ちついてボタンをたたき、本当に少しずつ速度をあげて、元の状態へと戻す。
　まあ、③はともかくとして①と②は常にそうした方が良いと思います。本当に。たかがゲームに…と言われそーだけど。
（最好調ジュン）

おまたせ、新コーナーだよ パロディゲーム大集合

★いや〜、来るわ来るわ、パロディーの山!! おかげで毎日編集部では笑いが絶えませんでしたョ。(これホント!!)短編からイラスト入りの大作まで、ぜ〜んぶ紹介したいんだけど、紙面の都合で今回はこれだけね。

バブルボブルIIはこれ!!(BY TAIKO)

☆チェルノブイリ原発事故によって目覚めた(あぶねぇなあ…これじゃゴ○ラだよ)謎の泡吹き大怪獣2匹と、自衛隊との死闘を描くものである。

プレイヤーは対怪獣用兵器フォウムデストロイヤーが完成するまでの間、怪獣をなんとかくいとめなくてはなりません。町の破壊度が100%でゲームオーバーになります。戦車隊や高圧電線をうまく利用して、バブルン&ボブルンをくぎ付けにしましょう。

なお、取材班が聞いた極秘情報によると、エンディングに「これが最後のバブルン、ボブルンとは思えない。いつかきっと第二の彼らが現われるだろう」というメッセージとともにコマンドが現われ、この通りにしてゲームを始めると、「スーパーバブルボブル2」ができるという。

(富山県 かみづきK君)★今ひとつオリジナル性に欠ける、かな。



←(静岡県 原田典昭君)★若い読者にはわかんねーだろーな。

ドルアーガ3「イシターの逆襲!?」

☆ドルアーガの塔を脱出以後カイやギルを含む大勢の人々は平和に暮らしていた。しかし、その平和も長くは続かなかったのだ。

20年後、長い間女神さんだと思われていたイシターが本性を現わし、鬼のような攻撃をしかけてきた。ドルアーガもその他のモンスターも、イシターに操られていただけなのだ。

ギルとカイは再び戦おうとしたが、ギルはアーマーやエクスカリバーを質屋に入れてしまい、カイはブルークリスタルロッドをイシターに返してしまったので呪文が使えなかった。

ギルとカイは、自分達の子供である魔法を使えるナイトの〝グレアム〟に全てをたくした。グレアムは経験値によってパワーアップする戦闘機〝B−X−2〟に乗り込み、数々の攻撃をかいくぐり、イシターをコントロールしているマザーブレインを破壊するべく飛び立った。

(ICカード使用により、謎の小中学生にデータを盗まれることがなくなりました。)

(埼玉県 小笠原大輔君)

★ギルが質屋にいったというところがよい。この程度だと松竹梅の竹ですな。



DARIでゴワス

☆惑星ダライアスの戦士プロコとティアアットは、ベルサーを倒して英雄になった。巨大な宮殿に住み、食べて食べまくったのであった。

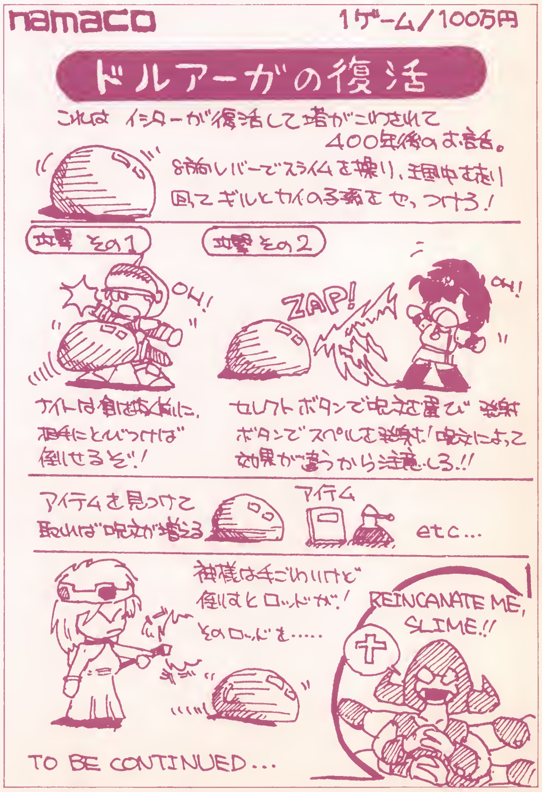
そして、食べ過ぎて太りに太った2人に「再びベルサーが生きかえった」との通信が入る。2人はまた出動しなければならなくなった。

しかし、シルバーホークには2人の体は入らなかった。しかたがないので、2人は巨大強化宇宙服を着て出動したのであった。

武器は「どすこいパワーガン」と「はり手つっぱり」だ。ダライアスの筐体で2人同時プレイ可能。どすこいパワーガンは飛距離が短いので、接近戦にはどすこいつっぱりを使うのであった。

(大阪府 ELPEO EBU君)

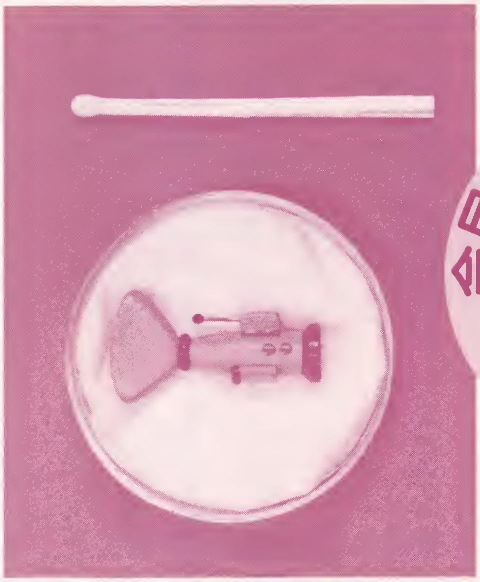
★ここまでバカバカしくなるとエライ!! 文句なしに松。D−GDUGのTELカードあたり。



↑(愛知県 遊佐哲也君)★す、すらいむが!! カードあげます。

※このコーナーに登場するゲームはすべてフィクションであり、実在のメーカー、ゲームとは一切関係ありません。したがって、発売されることはありえません!? うーん、もっとスッとんだバカバカしいのを考えてね。楽しみに待ってるぞ〜。

今月のおめでたい方 タコ坊君(長崎県)の場合



⬆チッチャナちっちゃな超大作!

なんとファンタジーゾーンの7WAY-SHOTのフルスクラッチモデルを作ってしまったのダ!! 正面から見ると、ちゃんと7つ穴があいてるゾ。

パテがかわくまで1ヵ月弱、完成まで1ヵ月半という超大作。ちなみに大きさは約3センチというミニサイズだ。君も挑戦してみるかい!?

ボツとはなんだ!?
——お答えいたします

☆私はすでに5枚程のハガキがボツになってしまった。なぜだろう? 私にとってはくだらない手紙がホイホイ採用されているというのに、私の意見を書いた手紙は何故採用されないのだろう?

実はゲーメスト編集部の人達は、非常に人のいいように見せかけて、本当はとても軽々しい人達なのではなかろうか?

まー、ボツはたいていの雑誌ではおなじみだが、同じような意見が載っていて、自分のが載らないのはおかしい。

少ないこづかいの中からハガキを買ってきて、そして色々な意見を書いて送り、「いつになったら載るのかなぁ」と思って3ヵ月!! まったく載る気配はなかった。

「共に青春を語ろう」なんて言っておいても、載らないんじゃ共に語れっこないじゃないか!!

(宮崎県　すうぱあぎる君)

★ごめんね。こんな思いの方、た〜くさんいると思うんですよね。では採用されるにはどうすればいいか?　ちょっとアドバイス。

①文の長さは短かからず長からず、ピタッとおさまっているのが最高だけど、これはむずかしい。どちらかといえば、長い方が…つまり頭を切り尾っぽを切って胴体だけ使うってこともできるから。勝手なことを言ってゴメン。

②お便りの少なそうなコーナーを狙う。

③オリジナル性の強いこと…イラストなんかは本などをマネて書いたものはダメネ。

④イラストは書き込み文字を大きくして色をつけない…縮小して印刷すると、文字が見にくいし、色が出にくいんだよね。

すうぱあぎる君の場合は、④があてはまる。(君の怒号層圏シリーズはおもしろいんだけどね…)私は一応全部のお便りに目を通しているので「僕のハガキ読んでないんじゃあ?」と思っていた方、ご安心を。

すうぱあぎる君には、奨励賞としてアテナのTELカードをあげちゃう!

ご商談コーナー　いやあ売れて売れて!

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆影の伝説、B-ウイングをそれぞれ1500円で売ります。往復ハガキで。申込んだ人には攻略本プレゼント。
(〒579 大阪府東大阪箱殿町6-39　具志慎一郎)

☆マシンガンジョー、スーパータンクを各1500〜800円で説明書付き。送料こちら負担。往復ハガキで乞連絡。
(〒799-26　愛媛県松山市和気町1丁目654-5　浜田広志)

☆セガゲームソフトのスパータンク、ガルケーブ、サテライト7、ピットポット、青春スキャンダル、ゴーストハウス、グレートボール、グレートサッカーを各1500円で譲ります。すべて箱、説明書つき。往復ハガキで。
(〒321-33　栃木県芳賀郡芳賀町東高橋2519-3　水沼孝夫)

☆ファンタジーゾーン2800円以上。往復ハガキで。
(〒520-18　滋賀県高島郡マキノ町蛭口　杉島隆)

☆ドラゴンバスターを1800円程度で。往復ハガキを。
(〒940　新潟県長岡市日赤町2-2-13　小川浩司)

☆基板安く譲ります。ダーウィン、アテナ、アルゴスの戦士、ヤンチャ丸、バブルボブル等。往復ハガキで。
(〒472　愛知県知立市弘法町弘法山40-8　加藤利男)

買います

☆アーケードゲーム基板(バブルボブル)を安く売って。
(〒663　兵庫県西宮市甲子園口1丁目4-17　原光一郎)

☆MSX2用ゴエモン、ザナドゥ等、2000円〜2500円希望。
(北海道利尻郡東利尻町鴛泊字野塚　平川浩貴)

交換

☆マークIIIの北斗の拳を持っている方に、ボクの極悪同盟ダンプ松本と交換希望。
(〒059-03　北海道登別市若山町2丁目2-14　高橋亮一)

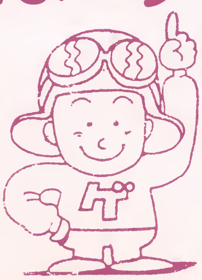
☆僕のウッディポップと君のピットポットか青春スキャンダルかファンタジーゾーンと交換したい。箱・説明書付き。
(〒703　岡山県岡山市小橋一丁目3-10　片山義行)

☆僕の青春スキャンダル、ヒーロー、ファンタジーゾーン、テディボーイブルース、スペースハリアーをワンダーボーイ、北斗の拳、ザ・キャッスルと交換希望。1本対1本ネ。
(〒302　茨城県取手市下高井1969-5　蛯原利久)

☆僕のスペースハリアーとあなたのファンタジゾーンを交換しませんか。
(〒098-51　北海道枝幸郡中頓別町字小頓別　山本晋)

お便り待ってま〜す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

【第二話】

ライター残酷話

プレイヤーの価値はゼロなの？

2日間働らいて、おもちゃ1個の報酬

作　野村流紋



誌上匿名うちあけ話

はたで思うほど良いものじゃないのだ

ゲーム雑誌に記事を書いてるっていうと、何かうらやましいと思う人もいるかもしれないけれど、実状は……なのである。

　というわけで、これはあるゲーム雑誌のライターに聞いた話である。

「だいたい、あそこ(某会社のことである)は人をなんだと思ってるんだろうね。俺は仕事だっていうから行ったんだよ。そりゃあゲームが好きだからこんな仕事をやってるんだけどさ。だからって、あの態度はちょっと人をなめてるよなー」

　彼が何を怒ってるかって？　まあ彼の話を聞いてみてよ。

彼はその日、雑誌社に紹介されて、あるゲームメーカーに呼ばれたんだ。何故呼ばれたかというと、そのメーカーでは今度ゲームのビデオを作るので、その撮影のために腕の良いプレイヤーが必要だ、というので彼が呼ばれたのだ。

「最初は簡単な仕事だと思ったんだ。何たって、俺はゲームをプレイするだけだと思ってたんだからね。そういう話だったし。で、いざ始めてみると、実はたいへんな仕事だったんだよ、これが！　なぜって、ただゲームをすれば良いのかと思いきや、さにあらず。注文が多いんだよ。

　例えば弾を撃たないで、とか紙一重で弾をよけて、とか剣を出さないでやって、とかね。けっこうきつい注文を気楽に出してくれるんだ。まあ、面白いビデオをとるためだから仕方ないけどね。

　でもね、何が難しいって、実は撮影のためにモニター画面が横向きだったり、逆向きだったりするんだよね。これなんかは、モニターをもう一つつないでくれればいいのにね。そのあたりが、なんとなくお手軽にすませている感じがするよなー。

　それに、初めはすぐ終るみたいな様子で呼ばれて行ったんだけど、実は丸2日めいっぱい、それも夜10時までかかったんだよ。何だかんだいってとっても疲れた2日間だったよ」

　え？　何も怒ることはないって？　いやいやあせらないで。彼が怒っているのはこの後のことなんだ。

え？　バイト料が…

　彼はこの日、アルバイトということで呼ばれて行ったんだ。だから当然アルバイト料が出るはずだと思ったんだけど…。

「何だかんだで一応撮影は終ったんだ。それでまあ、その日はそのまま帰ったんだけど、その時今のバイト料はどうなるんだろうって何となく心配したんだ。せこいなんて言わないでよ、学生が遊びで呼ばれたんじゃなくて、一応社会人が仕事で行ったんだから。

　そしたら案の定、しばらく待ってもバイト料に関して何の音沙汰もないんだ。2日間それも夜10時まで仕事してバイト料なしっていうのはまいっちゃうからさ、出版社の方からちょっと尋ねてもらったんだ。そうしたら近いうちにってことになったんだけど、どうもその時の様子じゃあバイト料のことなんて考えてなかったみたいなんだ。

　それでしばらくしたら、俺あてに何か送られてきたんだ。それが何かの箱なんだ。何で箱なんだろうと思って開けてみたら中身はそのメーカーで作ってる、おもちゃだったんだ。1個だぜ。

　で、これがバイト料だってわけ。ちょっとさー、俺はその会社のファンで呼ばれて行った子供じゃあないんだよ。それを、この扱いはちょっと人をなめてると思わない？

　それに、そのおもちゃはスーパーで売られていて、チラシには1個1９８０円、おなじみのイッキュパの値段なんだよ。これで丸2日間、夜10時までの報酬なんだからね。交通費も一円もでなかったし…。

　あの会社はちょっと子供に人気があると思って（かどうかは知らないけど）態度が横柄だと思うよ、俺は。あの会社は他にもそういう面があるよ、実際」

　というわけで、彼の2日間のバイト料はおもちゃに化けてしまったので、彼は怒っているというわけである。

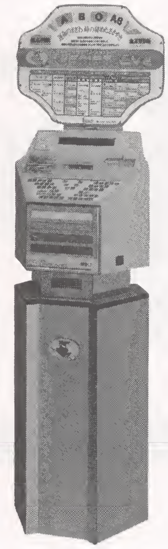
　さて今回の話はここまでです。みなさんの意見、感想、反論、そして実名でのうちあけ話を募集します。（秘密厳守）

　えーとそれから本文は一応フィクションなので、実在の団体、事件などとはたてまえの上、無関係ということになってます。

INFORMATION

新学期が始まったと思ったら、ゴーデンウィークの連休。 調子が狂って5月病にかからないように気を付けましょう。

新しいタイプの占い キスメット・イブ



誰でも自分の未来や秘められた可能性を知りたいと思っている。でも、そんなことは容易にわかるものでもないから、未来に対して夢や不安をもったりするわけだ。そんな人間は、昔から様々な占いの方法を編み出して、人の未来や可能性を占ってきたし、現代でも占いは大人気だ。

今度アイレムから出た「キスメット・イブ」は雑誌などで人気絶頂のマドモアゼル・愛先生の協力で制作したもので、中国伝統の陰陽道から導かれる陰陽五行法と、血液型を組み合せて生まれた新しいタイプの占いなんだ。

操作は簡単。電光表示に従ってキースイッチを押すだけで、知りたい項目がすぐその場でプリントアウトされるんだ。占いの項目は、1人占い（ライフ・キャラクター・センス・ラブ&マリッジ）、相性占い（ラブ&マリッジ）。

キスメット・イブは、君の運命をステキな未来へと導いてくれるかもね。

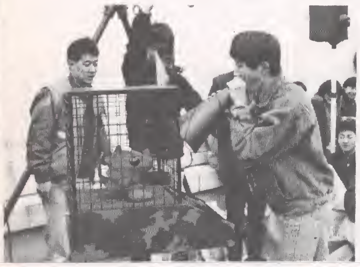
ラジアメファンの集い 聖蹟桜ヶ丘ナムコランドで開催

3月29日(日)、東京の聖蹟桜ヶ丘のナムコランドで、ラジアメ・ナムコファンの集いがありました。

会場（といっても屋上広場だけど）には、ラジアメの斉藤洋美さんと鶴間政行さんを、とりかこむようにファンが100人ほどいました。

内容は、ラジアメでも放送された、ラジアメファンのテスト（正式多称がよくわかんない）として50問の質問（○×形式）に答えてラジアメのファンの度数をしらべるというもの。たとえば、「大橋照子（洋美さんの前のパーソナリティ）さんの年令は40すぎと思っていた。」など。

お次は、ワギャン大会。遠くは三重県、近くは聖蹟桜ヶ丘に近い地元の人など、10名の人で勝負。そうそう、第一回のシールハイクの優賞者、高串錦也君も10人の内の一人でいたぞ。



100点を越えたら、洋美さんの写真入り下じきがもらえるので、みんな大はりきり。

という訳で第一部が終了。このあと、休けいをはさんで第2部がおこなわれるはずだった。が、雨のために、サイン会となってしまいました。 （URYYY）

ハイパーバイオレンス映画 ダブルボーダー

今回紹介する映画「ダブルボーダー」は、ハッキリいってゲームのシナリオのようなストーリー展開の映画です。

「アメリカとメキシコの国境に突如出現した、無法王国コロンブス。最新兵器を擁するコロンブスは無気味に魔手を拡げる。これを阻止するために、合衆国及びペンタゴンは、幾多の壊滅工作を企てるがいずれも失敗。ついに切札の超法規部隊〝ハイパー・ソルジャー〟に極秘指が下された。隊に二重国境（ダブルボーダー）において、無法王国コロンブスと殺戮と破壊工作のエリート。〝ハイパー・ソルジャー〟との想像を絶する戦闘が始まろうとしている。」

どうです、完璧にゲーム感覚でしょ。

製作が「ランボー」シリーズのマリオ・カサール&アンドリュー・バイナ。脚本が「地獄の黙示録」のジョン・ミリアス。音楽は「ランボー」シリーズのジェリー・ゴールドスミス。そして監督が「エイリアン」シリーズのウォルター・ヒル。主演ニック・ノルティ。これだけのスタッフが、構想から完成まで10年の歳月と40億円の巨費を投じて製作した映画、見るっきゃないね。

公開は、5月中旬より全国東宝洋画系劇場にて上映予定。

妖怪道中記 ビデオゲーム名人養成春休み特別講習会



去る3月31日、ニッポン放送主催の妖怪道中記のイベントが、ニッポン放送スタジオ銀座で催されました。

スタジオには3台のゲーム筐体（もちろん妖怪道中記）と、その画面を写し出す4台のモニターが用意されていました。

イベントはゲームの基本説明に始まり、開発者による模範プレイもあり、会場に詰め掛けた80人あまりのナムコファンも満足したようです。

模範プレイは全5面を一挙に見せてしまう大サービス振りで、ちなみにエンディングは餓鬼界でした。 （GOD）

FC版アテナ新発売 ——楽しいオマケ付き——

今だに人気の高いアーケード版の「アテナ」。それが、ファミコンで5月下旬に発売されるのは知っているよね。そのおまけとして、「サイコソルジャー」のテープがついてくるんだ。

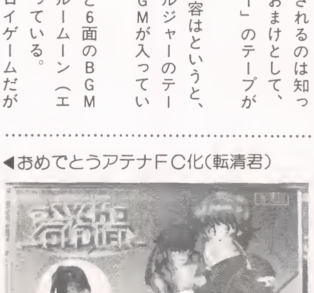
さて、テープの内容はというと、A面に、「サイコソルジャーのテーマ」と、2面のBGMが入っている。

B面には、4面と6面のBGMと、「傷だらけのブルームーン（エンディング）」が入っている。

アテナはオモシロイゲームだから、ファミコンを持っている人は買うべきだろうな。 （JOE）



◀おめでとうアテナFC化（転清君）



▲サイコソルジャーカセットテープ

おまたせいたしました グラディウスGM遂に登場!!

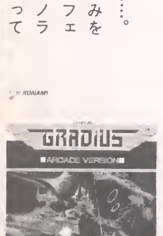
ついに出るべくものが出た! 5月5日、アポロン音工から、テープで、千円で、楽譜の付録までついて出るのだ。

アポロンのGMの第6弾、「オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス（アーケード版）」。こいつは、すごい。

何がすごいのかというと……。

A面は、基盤からBGMのみを取ったものなのだ。それにイフェクトをかけているのだが、モノラルのはずが、音がすごく広がっているのだ。これが、完璧なVGMをなしているんだ。

B面は、BGM（つまり、SE入り）と、SEコレクション。ゲームの音の全てが聞けるぞ。私が保障する、これは買いだ。 （JOE）



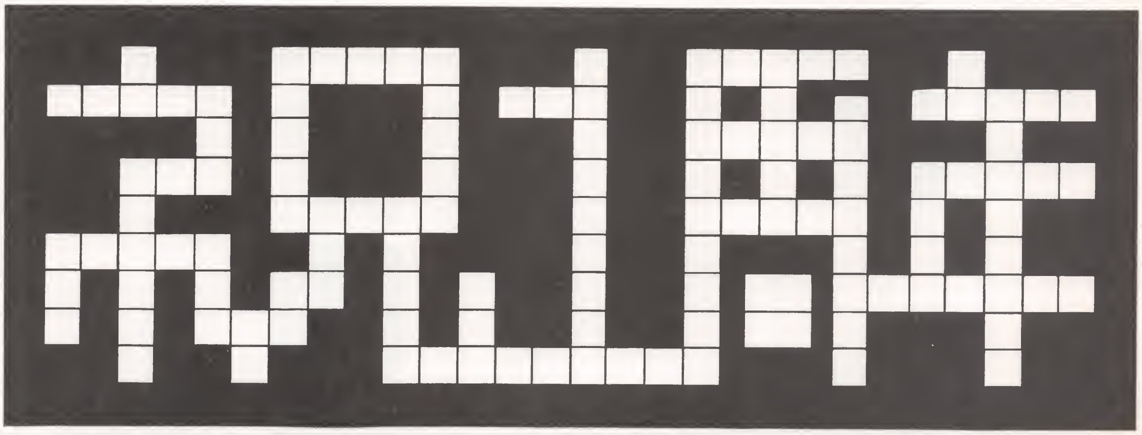
ゲーメスト創刊一周年記念

おめでたや(?)スケルトン・パズル

～赤斑砂希の英知結集?!「苦労して作ったから、苦労して解いてくれっ」～

「スケルトン・パズル」とは？

あらかじめ与えられている言葉を、文字数や周囲とのつながりを考えながらマスに当てはめてゆき、最終的に、全ての言葉をピッタリとマスに埋めることが目的のパズルです。



今回は「ゲーメスト創刊1周年」とゆ～ことで、いつもとはかなり毛色の違うおめでたい（？）パズルを作っちゃいました♪

「語群」の中の、全ての言葉をピッタリとマス目（すこし苦しいけど「祝1周年」と読めるでしょ？）に当てはめて欲しいんだ。

いつものクロスワードとは、ちょっと勝手が違うので戸惑う人もいるかもしれないけれど、ガンバッて解いてみてね。

きれいにマス目を埋めることが出来たら、それを証明する物（コピーでも、切り抜いても、他の紙に書き写した物でもよい）を、編集部の「嗚呼、骨まで愛してスケルトン・パズル」係まで送って下さい。正解者の中から抽選で5人に「何か」を差し上げます。

5月31日の消印まで有効！

（このパズルは長崎県の宮崎興一郎氏より送られてきたパズルをヒントに作製されました。ありがとうございました。）

出題・あかむら☆さき

語群

○ユーライア　○アイダ　○バルダ　○バーバリアン　○ダライアス　○カトルフィッシュ　○アレックス　○ステラ　○サラマンダ　○クイックス　○スクランブルエッグ　○イカリ　○アレス　○カギ　○トケイ　○エネルギー　○ヘルメット　○コイン　○エントラントホール　○キリ　○オリエンテーリング　○パル　○ドラ　○メタルフリークス　○ツタンカーメン　○エンジン　○アルバイト　○サファイア　○キン　○レーン　○エアポート　○テイクオフ　○ブイポーク（VPOKE）　○オクブカイ（奥深い）

4月号（7号）の解答

〔タテの答え〕

①サンバ　②マジン　③クツ　④ポーカー　⑤スズ　⑥タイ　⑧ガキ　⑨コール　⑪ローリングサンダー　⑭ファイナルスター　⑱ヒートメール　㉑ホーリー　㉒チョンボ　㉓ラン　㉕ノブ

〔ヨコの答え〕

②マイクロポリス　⑦ズガイコツ　⑩バロン　⑫イカリ　⑬エルフ　⑮クリ　⑯エイ　⑰バグ　⑲ダンガー　⑳アーガス　㉓ラージリード　㉔サヨ　㉖スーパーバブルボブル

4月号（7号）の当選者発表＆自作パズル・ゲーム募集のお知らせ

前々回のクロスワードは簡単すぎて、ヤル気が起こらなかったかなあ？（応募者少なめでした。）「何か」の当選者は次の5人です！

（大阪府）木原大介
（大阪府）原　嘉人
（広島県）山口高史
（富山県）長谷川喜康
（埼玉県）杉山幹夫
（トータル正解率82%）

以上の皆さん、おめでとうございました。なるべく早めに賞品送るので首を長～～くして待っててねっ！

それから最近、自作のクロスワードパズルが、ぽちぽちと編集部に届いておりまして、赤斑は狂喜乱舞しているのですが、やはり、「僕にも作れらいっっっ」て感じの物が多いんですね。（態度でかくて悪かったですね…）

「クロスワード」の形式にとらわれる必要は全くないので、もっと個性溢れる、赤斑にはとても作れないようなパズル・ゲームを作ってみてね！（他人(ひと)には厳しいイヤな性格の僕。困ったもんだ…）

オリジナリティ豊かで面白い作品を送って下さった方には何らかの賞品も用意してありますので、奮って御参加下さい。

P・S　釧路の大河原さん！3つもパズル送って下さってありがとうございました。マス目をゲームキャラの形にしたアイディアはGOODだったので、今度はもう少し言葉を「クロス」させるようにしてみて下さい。ラ！！

（人の事は言えない赤斑）

DARIUS ZOOM UP ズームアップ

PART 4

今回は期待していいぞ。

師匠石井ぜんじを加え、ランクアップした広角打法、じゃない攻略法のパワーをみよ！
オトシゴかせぎの私・鈴木炎と三日月よけの石井ぜんじの気合で共に攻略だー。（炎）

VOL 1
全28ゾーン完ペキ攻略

VOL 2
敵巨大戦艦完全攻略

DARIUS

これが最適・最高！

全28ゾーン完ペキ攻略 1

ZONE

ハマッている君も、無事クリアで戦いすんだと思っている君も、まあ読んでみて下さいよ
戦いは始まったばかりなのだ！

石井ぜんじ

A ZONE・・・3・5・4

誰もが通る1面、それがAゾーンだ。しかし、まだパワーアップできていないので、それほど簡単な面というわけではない。

そこで、注意すべき点だが、とにかく、画面の前の方へ出ていくということが重要だろう。後の方へ追いこまれてしまうと、敵の編隊にとり囲まれたり、砲台の弾がよけにくくなったりしてしまう。

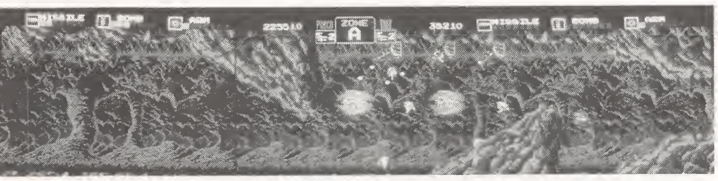
特に大きな空中物ソイドには、一連射の時は撃ち負けないように連射しよう。出現即破壊を狙ってプレイすれば、おのずとパワーユニットも逃さずとれるようになるだろう。

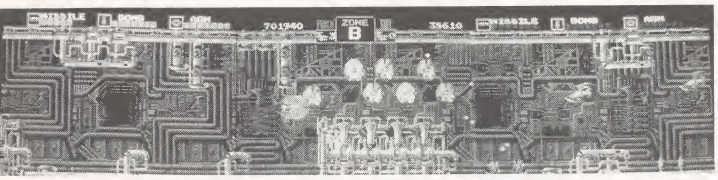
上の岩かげに隠れている砲台は無理して撃つ必要はない。弾を撃つ間隔を見切ってかわそう。撃ちそこなって、後に追いこまれるのはばからしいですよ。

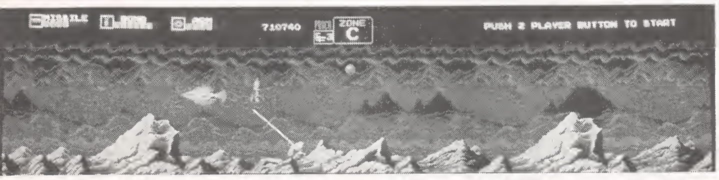
また、この面では、浮遊機雷マヤリークが出てくる。こいつは誘爆するのでつっこんでやられないように、自機が一定距離に近づいた時にマヤリークは落下を始め、落下し始めた時の自機の高さに合わせて爆発する。下からうまく近づいて誘爆する前に壊せば8000点になるぞ。

あとは、面の終わり寸前に出てくる緑のパワーユニットも逃さないようにしよう。

①Aゾーンは多少連射が必要になるぞ。
②狭いがアームが出るので楽勝だ。
③結構攻撃はきついぞ。気をつけろ!!







B ZONE・・・2・2・5

一見狭くて、難しそうに見えるが、慣れれば実に簡単な面だ。敵の攻撃はさほどでもないし、アームが5つも出るのが大きい。

しかし、他の面と敵の攻撃が一味違っているので、一応説明しておこう。

まず浮遊物ラワガスだ。このじゃま物は、自機が下を通ると落ちてくる。撃って下に落として通過するのが普通だが、撃ちにくい位置のラワガスは下を通るとみせてラワガスを落とし、上を通るといいだろう。ちなみに、ラワガスは静止時に3発で破壊できる（5000点）。

この面も、できるだけ前の方にいないと、難しくなる。敵のいない所では、いっきに一番前まで出てしまおう。

また出現するパワーユニットもへたをすると逃がすことがあるので、敵の性質も考えて、うまく誘導し、取りやすい位置で、パワーユニットを持っている敵を倒すようにしよう。

C ZONE・・・3・3・3

広くてやりやすそうに見えるが、敵の攻撃はかなり厳しい面だ。

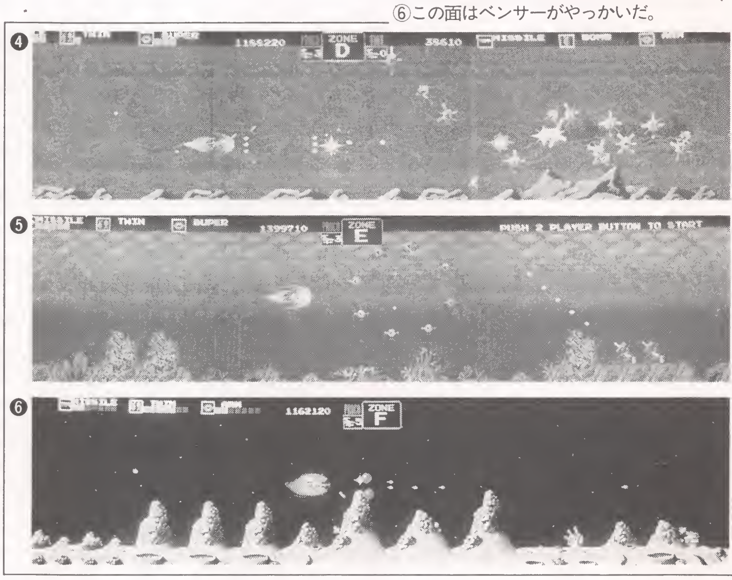
まず注意しなければいけな

いのが、後ろからいきなり飛んでくるスピクリムの編隊。これは、後方へ45度くらいの角度でしか弾を撃たないので、ぴったり上にはりついて、ボムで全滅させてしまおう。
あとは、レーザーを撃ってくる砲台トモマヤに注意。バリアがいくらあっても、このレーザーは関係なく貫通してしまう。これだけは絶対にくらわないように。高い所を進んでいると意外に見切りそこなってやられるので、低空飛行で早めに壊そう。
この面は、前に出すぎると逆にパワーユニットを持った敵に逃げられる可能性があるので、比較的うしろ（それでも画面中央くらい）に位置していたほうがいいだろう。

D ZONE・・・3・2・4

この面は実に簡単な面。3連射になっていれば、特に問題はないだろう。
しかし、アームのない時は上下からいきなり出現して去っていくホルムの体当たり攻撃に注意しよう。
特に、初めと終わりに青のパワーユニットを持ったホルムが出現するので、ここだけは逃さずに狙い撃ちしよう。この面で、しっかりアームをためて強くしておこう。
画面のまん中より少し前で高さを中くらいに保って、連射しているだけで楽にクリアできるよ。

④前で連射していれば大丈夫。
⑤背景の美しさに見とれていると…
⑥この面はベンサーがやっかいだ。



E ZONE・・・3・3・2

そろそろ難しい面が出始めた、という感のする面。初心者は来ない方がいいだろう。しかし、点数狙いの人は必ず通らなければいけない面だ。
まず、ハンバーガーと異名を取るジグザグ飛行をしてくるセトアが問題だ。ちゃんと弾も撃ってくるし、かなり耐久力もあるしね。3連射になっていれば、ひたすら撃てばなんとかなる。編隊ボーナス3万点はでかいぞ。
円形飛行してくるUFOこと、チオナミドも弾を撃ってくるのでやっかい。弾の間をくぐれるようにしよう。
この面は前半にアームが出ない点も問題。ひたすら耐えてアームが出るまで粘ろう。この面は慎重さが一番。無理して弾の中につっこまないようにしよう。

F ZONE・・・6・2・4

この面も比較的楽な面。Aゾーンでできた敵が多いので、パターンも読みやすいだろう。
特に難しいというわけではないが、Aゾーンにもでてきた空中物のネシウムの編隊が今度は弾を撃ちながら攻撃してくるので注意。地上から誘導ミサイルを撃ってくるベンサーとの混合攻撃になると、ちょっと大変になるのだ。
そのベンサーは、ほおっておくと、どんどんミサイルを撃ってきてやっかいなので、できるだけ速く、前で破壊す

ダライアスを10倍楽しむ法

● このゲームは実に奥の深いゲームだ。君の取り組み方で楽しみの深さ、大きさがガラリと変わる。やる以上はたっぷりと楽しまなければ、ソン。さあ行くぞ！

① ［ルートの選択　自分の目的に合わせて選べ］

このゲームは、ルートの選択によってゲームの内容、性格ががらっと変わります。自分の腕と目的に合わせてルートを選びましょう。

① 安全ルート

各コースの最終ボスを倒すまでの最も簡単なルートについて説明します。

●Vコース(上ルート)
A→B→D→G→K→Q→V
Lコースと Pコースは非常に難しいので、それを避けるとこうなります。アーム、ミサイルは多いが、ボムが比較的少ないコースです。

●Wコース①
A→B→D→G→K→Q→W
Vコースの場合と同じです。

●Wコース②(中ルート)
A→B→D→H→M→R→W
このコースはHが少し難しいですが、R面がかなり易しいので、その分楽になっています。パワーユニットは、上ルートより緑のボムが多いのが特徴です。

●Xコース
A→B→D→H→M→R→X
Wコース②の場合と同じです。I、N、S面が比較的難しいので、こうなります。

●Yコース(下ルート)
A→C→F→J→O→T→Y
このコースは特に易しいというわけではないですが、パワーユニットもバランス良く出るし、とにかく狭い面がひとつもないのが(Y面を除く)特徴です。しかし、他のコースよりアームが出る数が少い(特にJ面)ので注意。T面が少し難しいかな？

Zコース
A→C→F→J→O→T→Z
Yコースの場合と同じです。

② 点かせぎルート

●Vコース(カメ)
A→C→F→J→O→U→V
下のVへ行き、レーザーでピラニアを倒して、ウェーブでV面に突入します。

●Wコース(タツ)
A→C→E→I→M→R→W
E面がかなり高いので、ここを通ることが基本となります。M面もかなりかせげる面。

●Xコース(タコ)
A→C→E→I→M→R→X
Wコースと同じです。

●Yコース(イカ)
A→C→E→I→N→T→Y
E→I→Nと地獄が続きますが、これが最も稼げるとは皮肉なものです。

●Zコース(クジラ)
A→C→E→I→N→T→Z
ミサイルで行く場合はこちらのほうが高いコースです。

●Zコース②(クジラ)
A→C→F→J→O→T→Z
このコースはレーザーでピラニアを倒し、ウェーブでT面、Z面を進むコースです。

るようにしよう。うまくボムを使うようにしよう。

この面も、他の多くの面と同じように、後ろに追いこまれないことが大切。スーパーアームになると、弾をくらわないでいけば、どんどんアームの耐久力が上がるので、この面あたりをうまくやればあとあと楽になるぞ。

G ZONE・・・6・2・5

地上物が難敵ばかりそろっている面。ボムをうまく使って、地上物をどれだけ速く倒せるかにポイントがある。

回転砲台、ニータササや直角に曲がって飛んでくる赤いミサイルを発射するメツヒなどの砲台、後ろからとびはねてくるノウコなど、すべて速めにボムで倒してしまおう。残すとしつこく攻撃してくるので大変だ。すでにスーパーアームになっているはずなので、多少くらっても強引に破壊しよう。

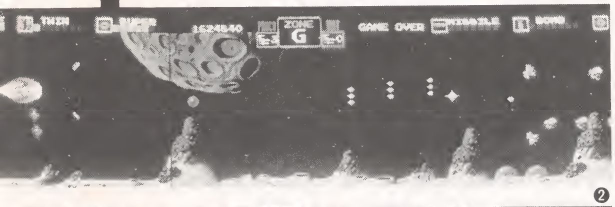
ミサイル最高段階にしている場合、この面は赤のパワーユニットが6つも出るので注意しよう。特に、後ろから出てくる空中物サイクリンは、色がついてるんだかついてないんだか見わけにくいので、敵を倒した瞬間に取ってしまわないように注意。

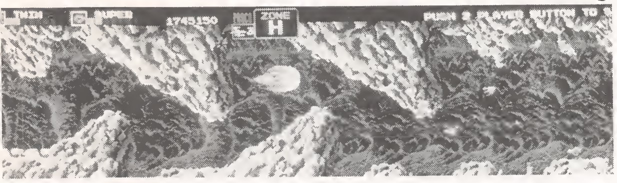
まあ、アームが5つも出るので、慣れればかなり簡単な面になるんじゃないかな。

H ZONE・・・1・4・2

前半の面はまん中の方に難しい面が多いが、その中ではましな方の面。決してカンタンではない。Xゾーンに行くには通る必要がある。

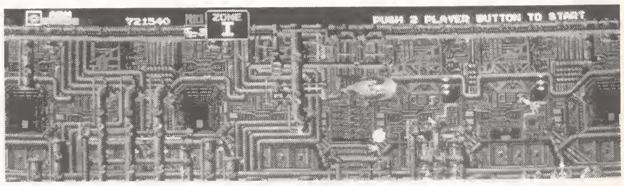
この面の難しさは2種類ある。そのうちのひとつは、非常に狭い部分があり、そこに後ろからサイクリンの編隊に攻撃されるというところだ。





①地上物が強い。さっさと倒せ!!

②狭いのはいやだ〜。



③金の玉をうまく使いこなせば楽。

ここは、たいてい金玉が出現して助かるのだが、一ヵ所金玉を使ってしまうと緑のパワーユニットが取れなくなってしまう所がある。(敵が後で爆発してしまうから。)身の安全をはかるか、パワーユニットを取るか状況に応じて考えよう。

もうひとつは、砲台が強いということ。特に、天井についているタボクはツインボムがないと非常に苦しいぞ。

2コでるアームを逃さず、慎重に砲台の弾をよけることが一番だろう。

I ZONE・・・2・3・3

初心者はあまり行かない方がいい面。しかし、点はH面より取れるし、慣れればそれほどサギ面ではない。

とにかく、狭い都市地帯の面なので、ぶつからないようにすること。油断していると本当にやられるぞ。結構これが多いのだ。

狭い面のくせに地上砲台がきついので、かなり大変だが、要所要所で金玉が出現するのでひきつけて取ろう。金玉の使い方で、この面は易しくも難しくもなる。

浮遊機雷マヤリークがA面以来ひさびさに登場するが、ここのマヤリークは地形上、下から近づくことになるので、全部破壊できるだろう。

また、面の最後に後ろから出てくるサイクリンはアームを持っているので、逃がさないようにしよう。

ダライアスを10倍楽しむ法 ❷

ウェーブで遊ぶ法・上級者向けノウハウだぞ

ミサイル3連装で進むのが最も簡単な遊び方なのですが、せっかく、ウェーブというパワーアップがあるのに、見られないのではつまらないですね。全コース行けるくらいの腕があるなら、ウェーブで遊ばないのは、もったいない!! そういうわけで、上級者向けに、ウェーブにするコツを伝授しましょう。■

❶ ルートの選択

ウェーブにするのに最も問題なのは、なんといっても4面の終わりのボス、ピラニアです。本当にこれをレーザーで倒すのは難しい。倒し方は後で説明しますが、倒すためには赤と青のパワーユニットが多く出ないと難しい。そこで、私のすすめるルートは

A→B→D→G

です。まずこのルートでダメなら、絶対他のルートではダメなので、こちらで練習して下さい。

その次に簡単なルートは

A→C→F→J

です。しかし、ここは前のルートより格段に難しいですよ。レーザーが2段階低い上に、アームが6コ少い。しかし、ここさえ抜ければ、Tの隕石面でウェーブで撃ち抜けるし、ウェーブ最強でクジラと戦えるんです。

また、ピラニアがレーザーではとても抜けないとあきらめてしまっている人には、ピラニアを抜けてからウェーブにすることをすすめます。いろいろなルートが考えられますが、一番ポピュラーなのが

M→R→X

のルートでウェーブにするパターンです。これが一番カンタンでしょう。



❷ ピラニア、カジキの倒し方

とにかく、一番のガンはピラニアです。レーザーだと、こいつを倒すのは本当に難しい。しかし、コツさえつかめれば、多少なりともゲームがうまいと思っている人には何とかなるのでは!? と私は思っています。

そのコツとは、

「近づいて離れろ」

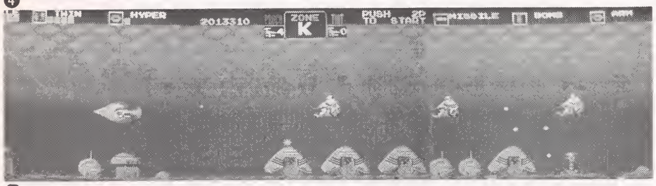
ということです。

ピラニアのはく小魚弾は、近づくか撃つと爆発するので、速めに爆発させたほうがよけ

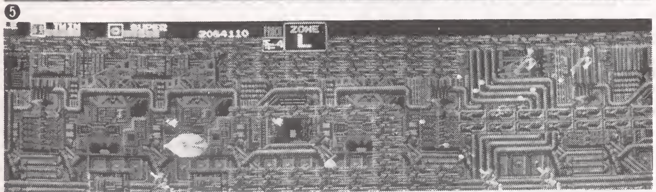
④アームが少ないので慎重に。
⑤楽な面でアームをためておこう。
⑥こいつは難しい。ハイテク面だ。



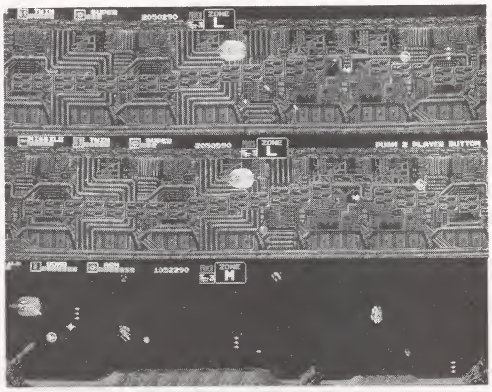
④



⑤



⑥



J ZONE・・・3・3・1

広いし、敵の攻撃もさほどではない海の面だが、アームがひとつしかでないので慎重さが必要とされる。

特に、そのたったひとつのアームも取り逃す可能性が高いので注意しよう。

アームは、カインという前から飛んでくる編隊が持っているのだが、こいつは、自機と一定の距離に近づくと、上下に散開して、さんご礁の下にもぐりこむので、中途半ぱに画面の中央で撃っていると逃げられるぞ。後ろか、一番前で撃つか、金玉をぎりぎりまでひきつけて取るかして倒そう。

また、アームがなくなると、さんご礁の中に隠れているミサイル、ワ・ガセハが非常に怖い存在になってくる。自機が上に来ると突然体当たりに来るので、場所を覚えておいて、低空飛行してボムでうまく撃ってしまおう。空中物は全く問題ないので、こいつにさえ気をつければ何とかなるだろう。

この面の最初には1UPがある。5面には必ずある。)速めに地形の中にもぐって取る(画面が完全に明るくなるまでは、地形に当たり判定はないので、これができる。)地形が完全にでき上がってから出して取ろう。

そうしないと画面外へ消えていってしまう。

この面は確かに簡単な面だが、こういう所でアームをためて耐久力を上げることが、後の面に役に立つことをくれぐれも忘れずに。

K ZONE・・・3・4・3

5面の中では、Mと並んで比較的楽な面。海の面でも海底都市のパターンは簡単なようだ。

それでも、誘導ミサイルを撃ってくる、やっかいものの戦車ベンサーや弾をバラバラとはき出すシイラシなどの砲台は少し問題。ボムをうまく使おう。

L ZONE・・・4・3・3

難しいの一語に尽きる面。全面中最も難しい面だろう。

都市地帯のパターン2で、狭い面だが、そこをジグザグに攻撃してくる耐久力のあるセトアが出てきて、狭い中でやっとかわして進んだ所へワープして、いきなり出現し攻撃してくるフェナが現わる等と、よほどアームをためていないとくたばってしまう。

しかも、この面の要所要所には、ボムで撃てない位置に砲台が隠れていて、爆発の金玉をうまく利用しないとどうしようもない。

しかし、最後の狭い所は金玉もなく、アームがなければ絶体絶命に見える。でも、こんな場合でも、途切れなく見える砲台の玉の間を、実はくぐることができるのだ。(ほとんど神技!?)あきらめずにがんばろう。この面をぬけると、まっ赤なカジキが見られるのだから。

やすいのです。

そういうわけで、ミサイル3連装の場合は、ピラニア弾を必ず撃てるからいいのですが、レーザーの場合は、細いうえに弾切れをおこすのでピラニアに当たらず、後におこまれてやられてしまうケースがほとんどのようです。しかも、小ピラニア本体には全然あたらなくなってしまいます。

そこで、レーザーでは小ピラニアは狙わず、ピラニア本体の口の部分だけを狙い、小ピラニアには近づいて距離関係によって爆発させて、すぐ後ろに下がるということを繰り返しながら、粘って勝つのです。アームがついている時は、少し強引にピラニアの口を狙うのがよいでしょう。単によけているだけでは、ピラニアには絶対勝てません。

また、ピラニアに勝つには赤を逃さずに、レーザーをできるだけパワーアップさせることと、そこまで敵の弾にできるだけ当たらないようにしてアーム(バリア)をためることも大切です。

さて、ピラニアを倒しても実はカジキが非常に強い敵になってしまいます。注意!!

下にもぐってツインボムを口に当てるという戦法は危険だし、耐久力が上がっているので、やめたほうがよいでしょう。後で弾をくらわないように慎重に粘り強く戦うことです。必ず、ヤズカ(キューブのような敵)が出てきてしまいますが、弾さえ口に当たっていれば倒せますから、3分ギリギリ使うくらいの気持でやって下さい。ちなみに、レーザーよりウェーブの方が辛いですよ。

M ZONE・・・6・6・1

荒涼としたバンアレン地帯の面で、隕石が雨あられと降りそそぐ面だ。全面中、このような面はM面の他にT面がある。T面に較べれば隕石の数が少なく、かなり楽だが、アームがひとつしかでないので、慎重さが必要だ。

隕石の大小2種類の他は、カオミートという比較的やさしい砲台があるだけなので、隕石だけに気を配っていればいいだろう。

ちなみに、大きな隕石は撃つと2つに分裂し2000点入り、さらに分裂した小さな隕石2つを撃つと1000点ずつになる。また、分裂している最中に当たり判定はないようだ。

ただ、パワーユニットを持っている隕石を逃してしまうことが、この面では多いので、それだけには注意しよう。他の面と較べて、地形が同じようなのでわかりにくいが、パワーユニットは他の面と同様に、一定の場所に出現するようになっているようだ。

1UPは、スタートして少しした所の障害物の裏に隠れている。これも逃さないように。

N ZONE・・・0・1・2

この面は通常アームが2つしかでないうえ、ワープ編隊フェナが出てくるかなり厄介な面だ。

この面でまず大切なのは、ワープ編隊フェナの弾をうまくよけて、アームをはずされないということだ。フェナの攻撃は後ろに下がるほどよけにくいので、フェナの出る位置を覚えておいて、できるだけそこでは画面の前の方にいるようにしよう。

また、2ヵ所、岩かげにボムで撃ちにくい所に砲台がある。うまく撃てば当たるが、難しいので、1ヵ所めは金玉を使おう。直前の下の岩かげに金玉が隠れている。また、アームがなく、ボムで砲台を撃てなくて画面後方に追いこまれても、弾の間をぬって前に出ることは不可能ではない(神技!?)ので、あきらめないように。

この面は浮遊機雷マヤリークもあるし、実はかなり高得点になる。

O ZONE・・・3・3・3

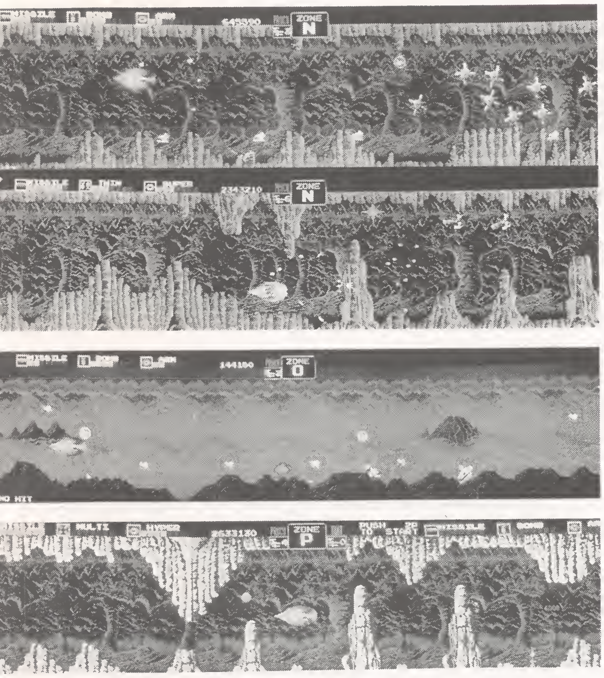
まっ赤な背景の山岳地帯。赤い背景はきれいでいいのだが、パワーユニットの色も少し変色している。それほどやられる面でもないが、気の抜ける面でもないよ。

空中物で問題なのは、ジグザグ飛行のセトアと、円軌動を描き飛んでくるチオナミドだ。小さな弾をうっかりくらいやすいので慎重にいこう。

地上物ではレーザー砲台のトモマヤに注意しよう。低空飛行してボムをうまく使うのがコツだ。画面前方のうちから狙わないと、浮遊物ラワガスにじゃまされるぞ。

この面は金玉の使い方も重要だ。初めの方の金玉をへたに使うと、アームを持っていく敵が画面外で消えてしまう。

また、ラワガスが多量に出現する所が2ヵ所あるが、2ヵ所とも金玉で全滅できるので金玉の出現場所と取るタイミングを覚えよう。



P ZONE・・・3・2・3

宇宙洞くつでは最も難しい面。初心者がくると全滅してしまうだろう。

まず強いのが前方からくるクロムの編隊。早めに倒せば弾を撃たれないので楽なのだが、狭い洞くつの岩にさえぎられて、ミサイルは前まで届かないことがかなり多い。編隊がくるごとに、どこで倒すと楽か、毎回パターンで覚えていないとミサイルでは難しいだろう。クロムの編隊の飛行曲線をよく見て、編隊が重なって小さく集まった所を攻撃できるパターンを造ったほうが良い。

他にもレーザー砲台や後ろからのネシウム編隊等、徹底的にいやらしい敵ばかり出現し、しかも地形が狭いので大変。しかし、ウェーブになれば、背景を貫通するので、かなり楽になる。

また、この面ではハイパーアームを持っていると、Y面でよく起こる「吸いこみ現象」※が起こるので注意しよう。

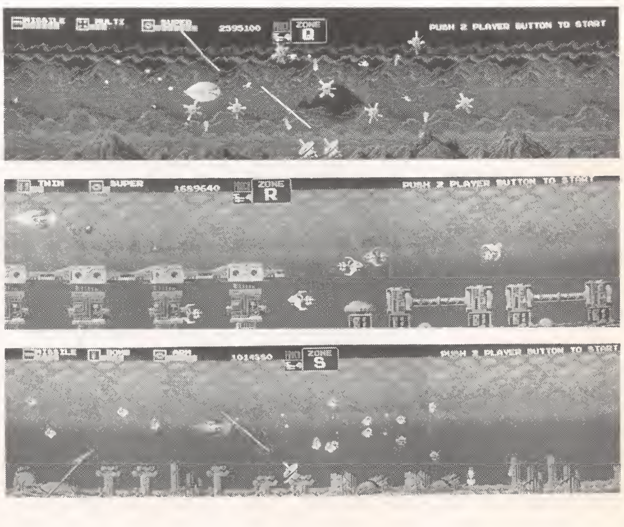
※ハイパーアームが地形にぶつかり、はじかれた先にも地形があった場合、今度は地形に当たってやられる現象。

Q ZONE・・・3・4・3

緑の山岳地帯の面。さすがに6面だけあって攻撃は激しいが、広いので、その分かわしやすくなっている。

この面では、砲台の前の山に隠されたミサイル、ワガセハに注意しよう。びっくりして前に行くと、今度は前の砲台の弾に当たってしまう。ワ・ガセハはボムがマルチにまでパワーアップしていれば、よけなくてもボムが当たってくれることも多いので、あせらないように。

他の面でもそうだったが、くれぐれもレーザー砲台にだけは注意しよう。また、この面でも前の方にいた方が楽だし、パワーユニットも逃がしにくいようだ。



R ZONE・・・3・6・5

6面は難しい面がそろっているが、この面だけは実にカンタンで、神の恵みのような面。アームもいっぱい出るので、ここでは最終面にそなえてアームを強化しておこう。

Uゾーンでは多少難しい大きい空中物の編隊アミドも、ここでは点稼ぎキャラだ。画面まん中にいると、アミドが撃ちやすい飛行曲線を描いてくれるぞ。逃がさず撃とう。

たとえ途中でやられてしまっていても、後半でかなり楽に復活できるのがこの面だ。

S ZONE・・・6・1・2

海の面では最も難しい面。Pゾーンと同じ、前から弾をばらまくクロム編隊が後ろから出現するネシウム編隊が混合攻撃をしてくる。この面は障害物となる地形はないのだが、下から出てくるアメーバ状の敵リモナーがミサイルを防いでしまうので、クロム編隊が撃ちにくくなり、非常に難しいのだ。

攻略法としては、一番前の方に強引に出て、クロム編隊を先に撃ってしまうことだ。そうすれば、リモナーにじゃまされることもない。

マルチになっていれば、後ろから来るネシウムが撃てるので少しは楽になるぞ。

この面は点も低いし、前のM・N面ではアームもたまらないので、腕だめしと好奇心を満たすという上級者以外の人は、あまり来ない方がいいかもしれない。

ダライアスを10倍楽しむ法 ❸

ハード設定・君ならどっちを選ぶ?

最近、ハード設定のダライアスが非常に増えてきました。今回の攻略法は、基本的にノーマル設定であることを根本に造られていますので、ハード設定については、ここで少し述べておきましょう。

■

最も違うのはパワーユニットの出現のしかたです。どの面でも青・赤・緑の順番で出現し、それぞれ3・3・2の個数出現します。途中分裂する敵が持っていれば、パワーユニットの数は変化します。

従って、緑のパワーユニットが少ないため、F面を通らない限り、マルチボムになることはないようです。

他に、敵も強くなっています。F面までは、地上砲台の攻撃が通常より厳しくなっています。また、イソギンチャクの誘導弾の誘導がきついこと、ピラニアの小魚弾の速度が速いことなどがあげられます。

ピラニアが強いため、レーザーで倒すのは、常人では無理でしょう。ノーマル台よりずっと難しくなります。

さて、ノーマル台とハード台の違いはざっとこんなものですが、実際プレイしてみた時の内容は、ノーマル台の方がずっとおもしろくなっています。

ハード台はパワーユニットの出方が毎面同じため、戦略のたて方に対するおもしろ味がほとんどなくなっています。

また、ピラニアがさらに強いため、ウェーブにはまずできないし、なんといってもマルチボムにならないのではつまらなくなってしまいます。せっかくあるパワーアップができないのでは、プレイヤーの不満はつのります。

しかも、難易度も結局初心者には難しく、上級者にはあまり関係ないものになっています。

T ZONE・・・4・5・7

M面と同じ隕石の飛びかうバンアレン地帯の面。ただ、M面より岩の数がずっと多くなっていて、かなり難しい面になっている。初めて来た時には目が疲れることうけあいだ。

この面は、敵の砲台が、赤い誘導ミサイルを射ってくるメズヒという比較的強いものなので、岩といっしょにこれもよけなくてはいけないので、その点でも大変。しかし、アームを持っている隕石を射ち逃さなければ、かなり岩をくらっても大丈夫だろう。なにせ、アームが7つも出るのだから。

パワーユニットを持っている岩は一定の場所に出現するので、場所を覚えるといいだろう。また、金玉の位置も覚えると楽だよ。

また、この面は実は全面中最も稼げる面なのだ。余裕がでてきたら、一番後で岩を狙って撃ちまくるのもいいだろう。

U ZONE・・・3・2・3

狭い都市地帯の面。慣れればそれほど難しくはないがすこしいやらしい仕掛けがあるので、それについてふれておこう。

電磁バリアを発生するラハーオがある手前に、大型ミサイル、ワ・ガセハが2つ隠れているのだ。相当慎重にいかないと2発ともくらってしまう。他の面よりずっとかわしにくいので注意しよう。

また、後からくるネシウムの編隊も、意外に体当たりされたりして、アームをはがされてしまうことも多い（地形がやりにくいため）ので、それにも注意しよう。

途中、上下に分かれているような所があるが、無理せず、行きやすい下を通っていくほうが無難だよ。

V ZONE・・・3・3・3

最終面の5コースの中では難しいほうの面。本来易しい面が多い宇宙面だが、ワープ編隊フェナが同時に2編隊出現するため、難しくなっている。フェナは後に下がると攻撃をかわしにくくなるのだが、ここでは浮遊物のラワガスや弾を当てると破片がとびちるミラーゼなどが前方へ出ていくのをじゃまするので、そこが問題になる。

また、この面には、最終面にしか出てこない特殊戦車ターリヤが出現し、地面を移動しながらばらばらと弾をはき出してくるので注意しよう。

アームをためてくれれば、強引に進むこともできるが、アームがなくなったりすると、かなり難しい面といえるだろう。それでも、できるだけ前の位置をキープすることが、この面でも重要だ。

1UPは最終面には必ずあるが、ここがいちばんわかりにくい。始まって少し後の、比較的ひらたい地形の所に隠れている。忘れずに。

W ZONE・・・2・2・3

氷の洞くつの面で、非常に盛り上がる面だ。一見弾が多く、難しそうに見えるが、慣れれば楽になっていくだろう。

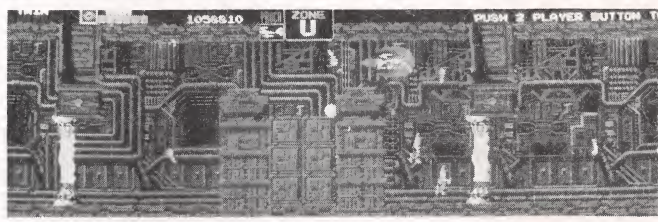
1UPはスタート直後の天井にある。中途はんぱな出し方をすると、1UPが岩の中にめりこんでしまうので、画面の一番前で出して、すぐ取るか、地形が完全に実体化してから出して取ろう。

この面では、ツインボムの使い方が重要だ。上の岩かげの砲台を、レバーを前に入れると前にボムが飛び、中立にするとあまり飛ばないというテクを使いわけて、うまく撃っていこう。

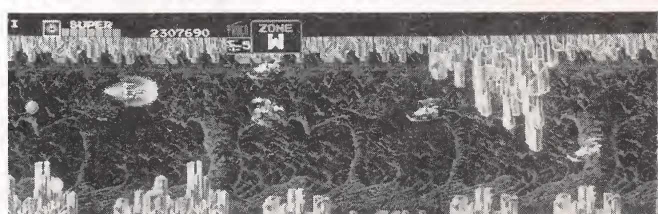
また、金玉をひきつけて取ると、前方の岩かげの砲台まで爆発するので、有効に利用しよう。

赤いパワーユニットは、始めに2つしかでないために、ここでミサイル最高段階にしておいたほうが、最後のボスを倒すためには少し有利だと思うよ。





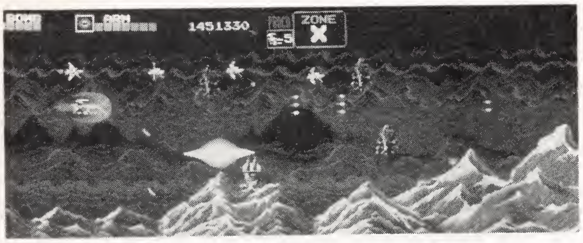




DARIUS

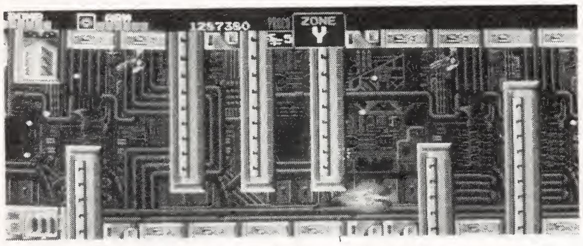
X ZONE・・・4・0・3

　白い山岳地帯。ごちゃごちゃいっぱい敵が飛んでくるが、それほど難しくはない。
　この面には、他の面には出てこないキャラが2つあるので、少し説明しておこう。浮遊機雷ダチマと砲台オデヒがそうだ。
　ダチマは1面ででてきたマヤリークとは違い、横に進んで向かってくる緑色の浮遊物だが、誘爆するという点では同じだ。注意しよう。ちなみに、ダチマの点はマヤリークの半分の4000点だ。
　砲台オデヒは全方向に撃ってくるやっかいものだが、弾の撃ち方がはげしくないのでそれほど問題ないだろう。
　1UPはスタート直後の山の後にある。地形の中にもぐって取るのもいいだろう。



Y ZONE・・・

　とにかく狭い面。さまざまな理由からアームがあまり役にたたない面だから、その点では難しい面といえるだろう。
　なぜかというと、この面でハイパーアームを持っていると、2~3ヵ所非常に狭い面があるのだが、そこを通るときに、吸いこみ現象を起こして自爆してしまうということがあるからだ。
　これを防ぐには、アームをハイパーにせずにスーパーのままで行く（それ以前の面でアームをわざととらない）方法やハイパーアームをそこだけ消して（背景にはじいたりして消す）いく方法がある。ハイパーアームを持っていても、実はぎりぎりで通れるのだが、危険が高すぎると思う。
　このように、アームがためられないうえに、細い通路で敵の攻撃をうけるので、アームなしの状態で敵の攻撃をかわせる実力がほしいところだ。
　そこで、そのこつを伝授しよう。
　細い通路に出現するワープ編隊フェナは、出現するタイミングをそれぞれ全パターン覚えておいて、前の方に進んでおいて、出現する直前から下がり始めればよけやすくなる。
　天井についている緑色のジツミ砲台はいやらしい所についているが、前方60度くらいにしか弾を撃てないので、初めのひとつは無理に撃たないでも、死角をつけば通り抜けられるぞ。
　途中の広い所は弾が雨あれのように降りそそいでくるが、ボムを前方にうまく飛ばすと、早めに砲台をこわすことができるよ。ただし、無理はしないように（弾よけが一番かんじんだ。）



Z ZONE・・・5・5・6

　嵐の前の静けさを感じさせるおだやかな海の面で、実に簡単な面だ。クジラとの戦いにそなえて、アームをためておこう。
　マルチになっている場合、後にいるとスピクリム編隊の持っているパワーユニットを自機の後でこわしてしまい、取りに行けないことがあるので、画面のまん中にいる方がいいだろう。
　特に、ラワガスが出てきた時には金玉で全滅させるためうしろで金玉をひきつけて取るのだが、その直後のスピクリム編隊の持っているアームを逃がしやすい。注意しよう。
　敵の攻撃についてはさほど難しい所はない。しいて言うなら戦車ターリヤだが、これもアームが5つも出るので、あまり問題ではないだろう。



4 究極の点稼ぎ・ピラニアのヒレまで取れ

ゲーメストを読んでいる人の中には、きわめつけのハイスコアラーの人たちもいるようなので、究極の点稼ぎも伝授しておきましょう。

　各ゾーンのハイスコアを出すには、最終面のボスキャラで残機をつぶしてかせぐのが基本です。
　X・Yゾーンでは、それぞれ足を残り1本までこわしてヤズカ・タカーミが弾をうつまで粘ってやられます。



　Vゾーンでは、カメの砲台3つとパイプ・足を破壊します。
　Wゾーンは、ヘルメットとしっぽをこわします。（ほとんど地獄。）
　Zゾーンは本体を倒さないように、ドリルミサイルを破壊します。
　それぞれ、一ヵ所破壊するにつき3万点はいるので、かなりの点かせぎになります。
■Vゾーンとzゾーンは、ウェーブでやったほうがやりやすいようです。
　途中の点稼ぎは、敵を一つ残らず撃つ（撃とうとする）ことと、ボスのヒレ等は全部とることです。
　特に、隕石面のMとTゾーンは差が出るので、ミサイル最強段階で、一番後で撃ちまくることです。
　ルートの取り方でも30万点以上違うので、難易度を無視して徹底的に稼げるルートを通りましょう。
　どんな危険をおかしても高得点を狙う意欲がないと、全国ハイスコアは取れません。
（ピラニアのヒレまで全部取るんだよ。がんばってね。）

[編隊ボーナス]

　編隊ボーナスは通常1機当たりの敵の10倍の点数になっています。また、3機以下の集団は編隊と認めていないようです。



DARIUS

キャラクターデータシート

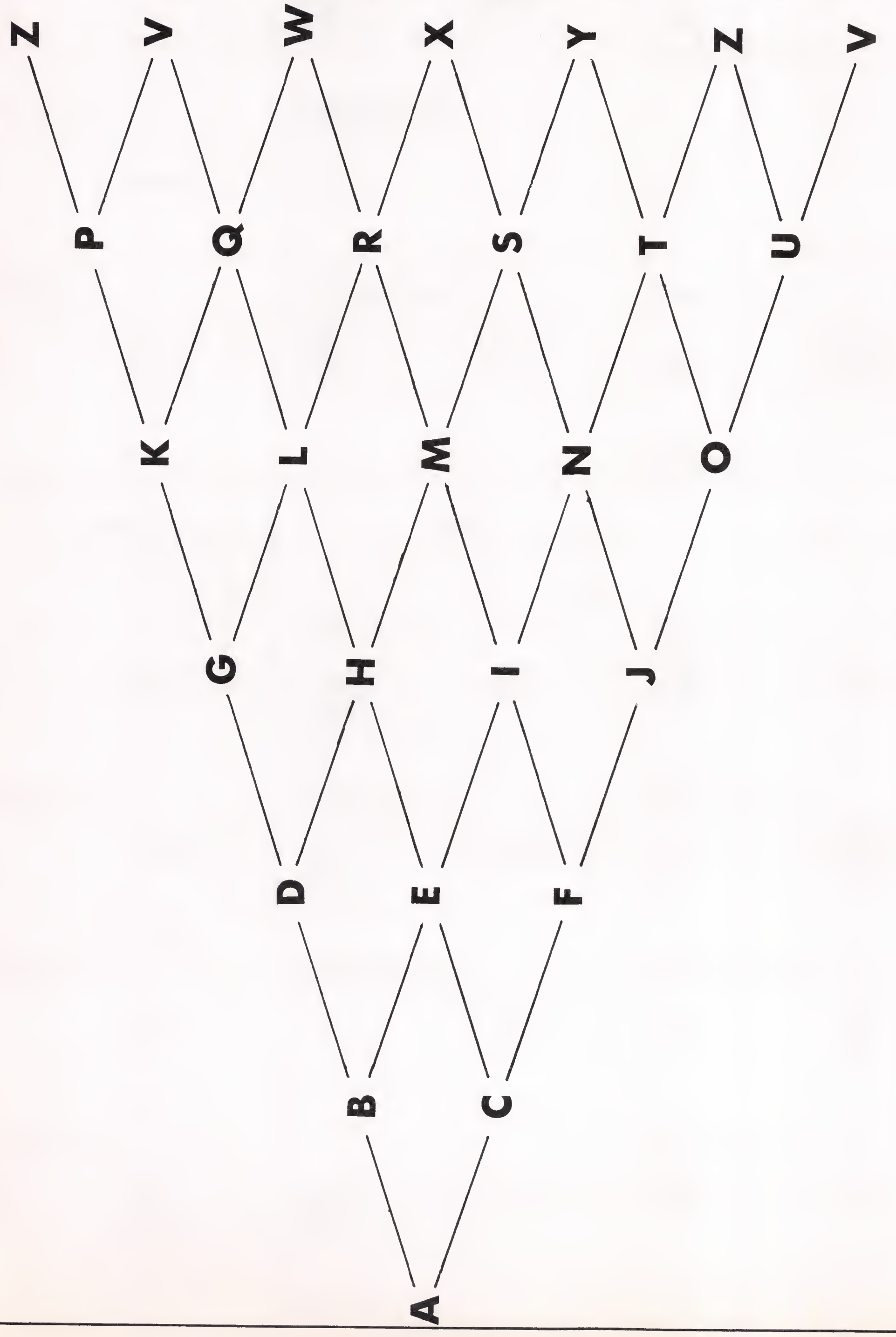
鈴木　炎

ダライアスを愛するすべての読者に贈る、ゲーメストからのプレゼントだ。なんと、全26ゾーンそれぞれに出現するキャラクタをまとめたデータシート、折って持ちはこぶなり、コピーするなりして使ってくれ!!

このページは取りはずし可能になっていますので、真ん中のとめ金を起こして取って下さい。

それぞれのゾーンの表について、注意すべきことをいくつか挙げておきましょう。まず、パワーユニットの数について、先月号では、プログラム上の数でしたが、今回は、実際のゲームで出現する数になっています。従って、必ずこの数だけのパワーユニットが取れるはずです。(多少ずれる場合もあります。)

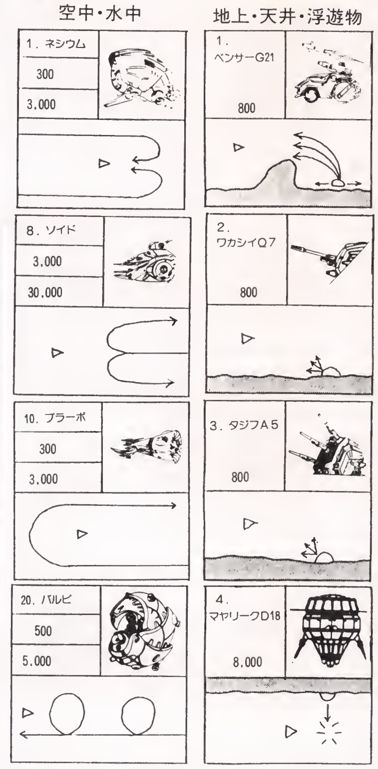
次に難易度ですが、星の数は1コから6コまでで、これも先月号の難易度と違っています。(改訂版ということです)



Aゾーン　宇宙洞窟　キングフォスル

R×3　G×5　B×4

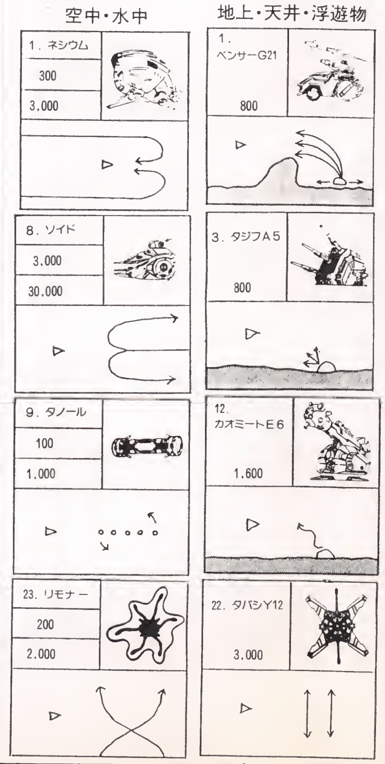
難易度：☆☆



Fゾーン　バンアレンベルト　デュアルシェアーズ

R×6　G×2　B×4

難易度：☆☆☆



Oゾーン 山岳地帯 キーンベイオネット

R×3　G×3　B×3
難易度：☆☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
2. アスターゼ	200	2,000	1. ベンサーG21	800
10. ブラーボ	300	3,000	12. カオミートE6	1,600
15. セトア	3,000	30,000	13. トモマヤJ23	1,600
24. チオナミド	400	4,000	25. ラワガスZ17	5,000

Pゾーン 宇宙洞窟 アイアンハンマー

R×3　G×2　B×3
難易度：☆☆☆☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
1. ネシウム	300	3,000	6. ノウコV15	6,000
3. ミラーゼ	4,000	40,000	10. タボクC4	1,000
5. ドリン	300	3,000	13. トモマヤJ23	1,600
19. クロム	400	4,000	21. メツヒW25	800

Qゾーン 山岳地帯 アイアンハンマー

R×3　G×4　B×3
難易度：☆☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
5. ドリン	300	3,000	5. ワガセハH20	1,000
6. スレイド	300	3,000	11. ラムーシニT13	800
11. サイクリン	300	3,000	13. トモマヤJ23	1,600
24. チオナミド	400	4,000	22. タバシY12	3,000

Rゾーン 海底基地 アイアンハンマー

R×3　G×6　B×5
難易度：☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
2. アスターゼ	200	2,000	1. ベンサーG21	800
5. ドリン	300	3,000	8. ニータササN2	800
9. タノール	100	1,000	11. ラムーシニT13	800
12. アミド	4,000	40,000	22. タバシY12	3,000

Wゾーン 宇宙洞窟 グリーンコロナタス

R×2　G×2　B×3
難易度：☆☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
3. ミラーゼ	4,000	40,000	6. ノウコV15	6,000
14. スピクリム	800	8,000	14. ノジツS1	800
20. バルビ	500	5,000	16. ジツミP19	800
21. デリドマイト	300	3,000	17. ターリヤM8	3,200

Xゾーン 山岳地帯 オクトパス

R×4　G×0　B×3
難易度：☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
14. スピクリム	800	8,000	6. ノウコV15	6,000
20. バルビ	500	5,000	14. ノジツS1	800
22. テギタリス	2,000	20,000	23. オテヒX16	4,000
25. フェナ	800	8,000	24. ダチマU11	4,000

Yゾーン 都市地帯 カトルフィッシュ

R×2　G×1　B×2
難易度：☆☆☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
14. スピクリム	800	8,000	7. ラハーオB22'	2,000
17. ラルジル	800	8,000	14. ノジツS1	800
21. デリドマイト	300	3,000	16. ジツミP19	800
25. フェナ	800	8,000	17. ターリヤM8	3,200

Zゾーン 海底基地 グレートシング

R×5　G×5　B×6
難易度：☆☆

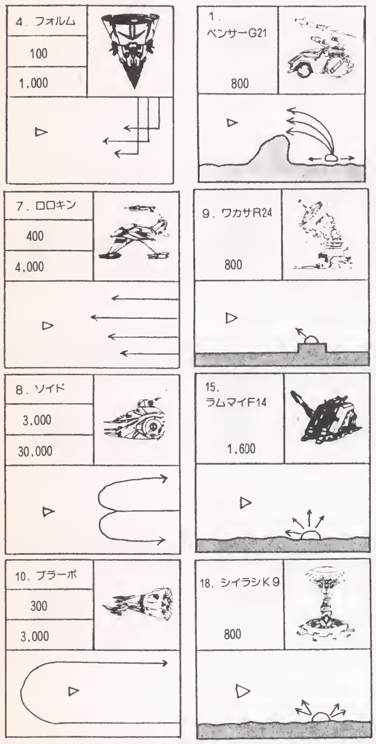
空中・水中			地上・天井・浮遊物	
14. スピクリム	800	8,000	14. ノジツS1	800
17. ラルジル	800	8,000	17. ターリヤM8	3,200
18. カイン	400	4,000	18. シイラシK9	800
22. テギタリス	2,000	20,000	25. ラワガスZ17	5,000

Kゾーン 海底基地 キーンベイオネット

R×3　G×4　B×3

難易度：☆☆

空中・水中　　地上・天井・浮遊物

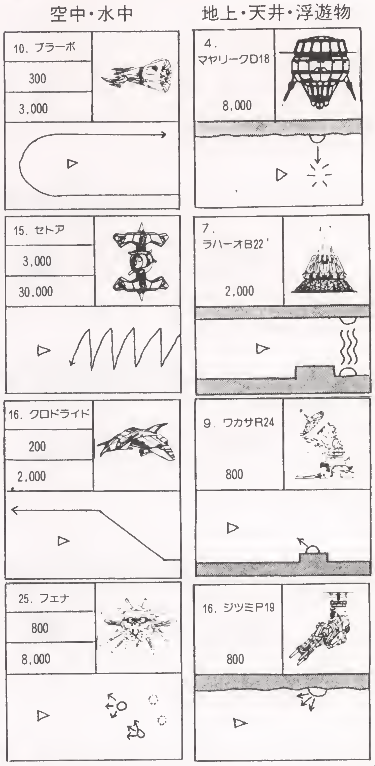


Lゾーン 都市地帯 キーンベイオネット

R×4　G×3　B×3

難易度：☆☆☆☆☆☆

空中・水中　　地上・天井・浮遊物

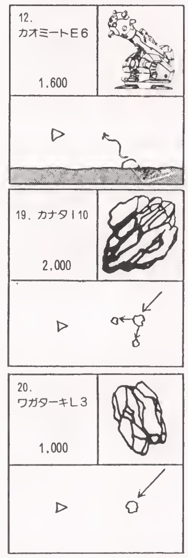


Mゾーン バンアレンベルト キーンベイオネット

R×6　G×6　B×1

難易度：☆☆

空中・水中　　地上・天井・浮遊物

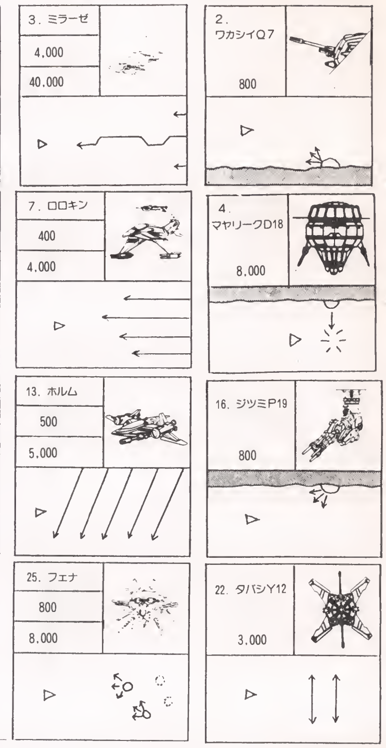


Nゾーン 宇宙洞窟 キーンベイオネット

R×0　G×1　B×2

難易度：☆☆☆☆☆

空中・水中　　地上・天井・浮遊物

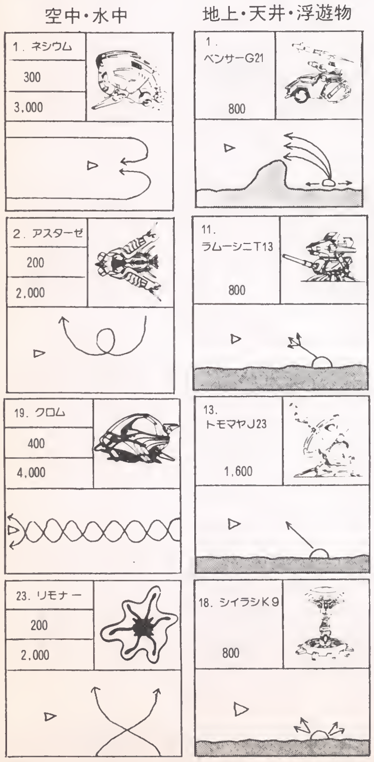


Sゾーン 海底基地 アイアンハンマー

R×6　G×1　B×2

難易度：☆☆☆☆☆

空中・水中　　地上・天井・浮遊物

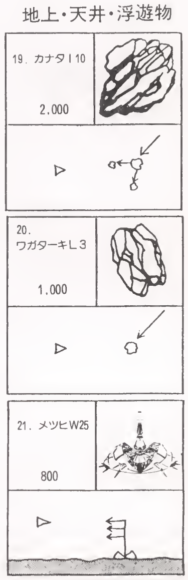


Tゾーン バンアレンベルト アイアンハンマー

R×4　G×5　B×7

難易度：☆☆☆☆

空中・水中　　地上・天井・浮遊物

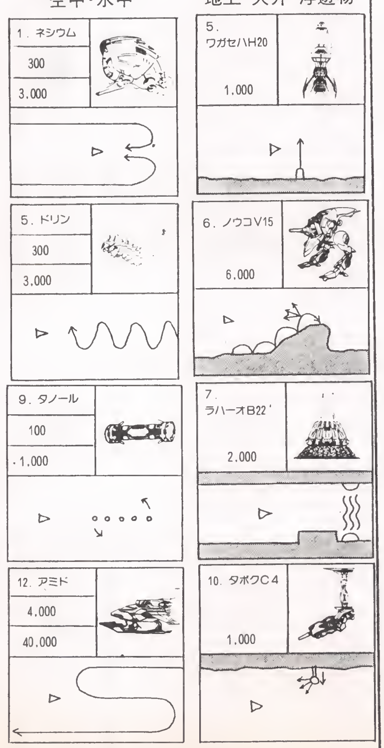


Uゾーン 都市地帯 アイアンハンマー

R×3　G×2　B×3

難易度：☆☆☆☆

空中・水中　　地上・天井・浮遊物

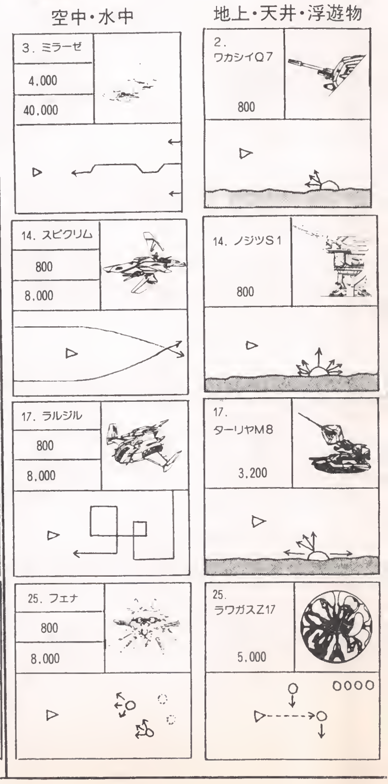


Vゾーン バンアレンベルト ストロングシェル

R×3　G×3　B×3

難易度：☆☆☆☆☆

空中・水中　　地上・天井・浮遊物



Bゾーン 都市地帯 エレクトリックファン

R×2　G×2　B×5

難易度：☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
3. ミラーゼ	4,000	40,000	5. ワガセハH20	1,000
4. フォルム	100	1,000	12. カオミートE6	1,600
6. スレイド	300	3,000	15. ラムマイF14	1,600
23. リモナー	200	2,000	25. ラワガスZ17	5,000

Cゾーン 山岳地帯 エレクトリックファン

R×2　G×3　B×3

難易度：☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
2. アスターゼ	200	2,000	5. ワガセハH20	1,000
7. ロロキン	400	4,000	13. トモマヤJ23	1,600
14. スピクリム	800	8,000	15. ラムマイF14	1,600
21. デリドマイト	300	3,000	21. メツヒW25	800

Dゾーン 山岳地帯 デュアルシェアーズ

R×3　G×2　B×4

難易度：☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
1. ネシウム	300	3,000	9. ワカサR24	800
8. ソイド	3,000	30,000	11. ラムーシニT13	800
9. タノール	100	1,000	18. シイラシK9	800
13. ホルム	500	5,000	22. タバシY12	3,000

Eゾーン 海底基地 デュアルシェアーズ

R×3　G×3　B×2

難易度：☆☆☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
1. ネシウム	300	3,000	9. ワカサR24	800
13. ホルム	500	5,000	11. ラムーシニT13	800
15. セトア	3,000	30,000	18. シイラシK9	800
24. チオナミド	400	4,000	22. タバシY12	3,000

Gゾーン バンアレンベルト ファッティグラトン

R×6　G×2　B×5

難易度：☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
2. アスターゼ	200	2,000	6. ノウコV15	6,000
11. サイクリン	300	3,000	8. ニータササN2	800
21. デリドマイト	300	3,000	12. カオミートE6	1,600
23. リモナー	200	2,000	21. メツヒW25	800

Hゾーン 宇宙洞窟 ファッティグラトン

R×1　G×4　B×2

難易度：☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
11. サイクリン	300	3,000	3. タジフA5	800
16. クロドライド	200	2,000	5. ワガセハH20	1,000
18. カイン	400	4,000	6. ノウコV15	6,000
21. デリドマイト	300	3,000	10. タボクC4	1,000

Iゾーン 都市地帯 ファッティグラトン

R×2　G×3　B×3

難易度：☆☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
2. アスターゼ	200	2,000	4. マヤリークD18	8,000
7. ロロキン	400	4,000	8. ニータササN2	800
11. サイクリン	300	3,000	10. タボクC4	1,000
21. デリドマイト	300	3,000	21. メツヒW25	800

Jゾーン 海底基地 ファッティグラトン

R×3　G×3　B×1

難易度：☆☆☆

空中・水中			地上・天井・浮遊物	
6. スレイド	300	3,000	5. ワガセハH20	1,000
11. サイクリン	300	3,000	6. ノウコV15	6,000
18. カイン	400	4,000	9. ワカサR24	800
21. デリドマイト	300	3,000	11. ラムーシニT13	800

2 決定版だ！
敵巨大戦艦完全攻略

鈴木　炎

まるで生き物のように動き攻撃してくる巨大戦艦たちの迫力、その鮮烈な色彩…思わず見とれてしまう。だが、敵は敵だ。手強いぞ。油断するな。冷静沈着かつ果断に攻撃せよ。

ダライアスの魅力といえば3画面分のワイドスクリーンとボディソニック、変化に豊んだ地形、ステレオサウンドなど様々だが、何といっても忘れてはならないのが、敵巨大戦艦の存在だ。

実は、私がダライアスが好きな理由がそれであり、凝ったグラフィックス、そしてそれ以上にまるで生き物のように思わせるアニメーション処理の見事さがたまらなくヨイのだ。

しかし敵である以上、自機に対して色々な攻撃を仕掛けてきてプレイヤーの行く手を阻む。敵巨大戦艦のせいで先の面に行けない、ということになってしまう。

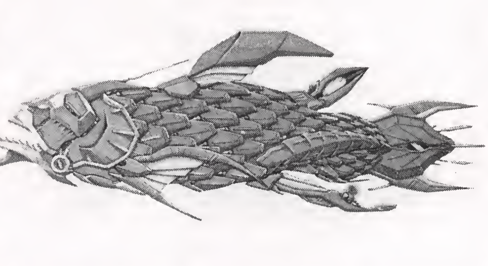
そこで第二部として、敵巨大戦艦全11体にスポットをあて、読者の方の攻略に役立つように紹介していこう。

注意

○今回の攻略では、自機の装備はミサイルであることを前提としています。これは前号（5月号）でも触れた通り、レーザー、ウエーブにすると敵が大変強くなってしまい、おすすめできないからです。

○外れ箇所というのは敵戦艦のパーツのことで、ヒレや足など、破壊可能な部分のことです。得点はすべて、ひとつ3万点となっています。

キングフォスル
——口を狙って攻撃せよ



■攻撃方法：口の中より、赤く丸い弾を5方向に3連射か4連射する。順番は3連射を4回、4連射を1回をくりかえす。

■外れ箇所：背ビレと腹ビレで、それぞれ20発。

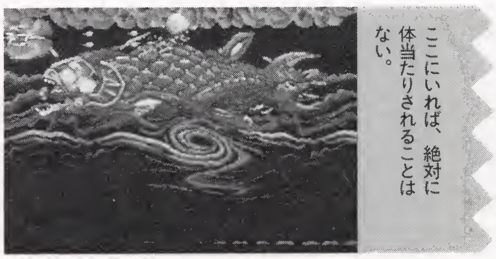
■弱点：口の中。開いているときに30発。

こいつは、はっきりいって弱い。というのも、完全な安全地帯があるからだ。浮遊機雷を早めに破壊して、こいつの頭上に自機を位置させよう。（写真参照）

そして、敵戦艦の動きにあわせて、自分も移動しながらボムで口を攻撃するのだ。最初は、敵戦艦が上にあがってきた時、壁がすぐそばまできてしまい、つぶされそうな気になると思うが、実は大丈夫なのだ。

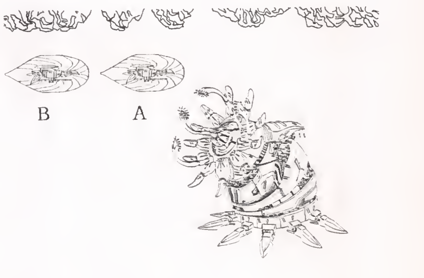
さて、それだけで倒してしまうのは実にモッタイナイ。なぜかというと、ひとつ3万点のヒレが2つもついているからで、これを壊してかせがないテはない。

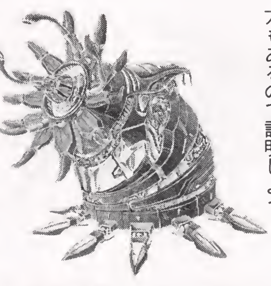
出現して、実体化したらミサイルでまず背ビレを壊し、その後ボムで腹ビレを壊してしまおう。うーん、しかしこの程度、とりたてて書く必要もないなーと思ったりなんかして。



ここにいれば、絶対に体当たりされることはない。

エレクトリックファン
——レーザー弾を上にかわして…





こいつの弱点は口の中なのだ。だから、当然そこを狙って撃つわけだけど、困ったことに口が開いている時は、こいつがレーザー弾を撃ってくる時なので、正面からバリバリ口を撃つというわけにはいかない。

そこで、すこし離れた所から、レーザー弾を上にかわしながら、合い間をぬって攻撃しよう。

ホーミングミサイルは撃つなりよけるなり、勝手にやってくれい。適当に、後ろの方で撃っていればいつの間にかやっつけることができるので、そう無理することはない。

しかし、もっと危ないやり方もあるので説明しよう。

まず図をみてくれ。図のAの位置にいると、レーザー弾とは関係なく、口の中を攻撃できるので、早く敵を倒すことができるのだ。

しかしこの場合、後ろからやってくるホーミングミサイルがこわい。ゆえに、よけなくてはならないのだが、よけ方のコツを教えましょう。

まず、後ろから来るのはだいたいが下の方の2本の触手から出るホーミングミサイルだ。ひとつめが来たら、ぎりぎりまでひきつけておいて、サッと下にすこし動く。するとうまい具合に、当たらずにそれていってしまう。

その後、すぐふたつめのミサイルがくるので、同様に、今度は上へ動こう。これをくり返せば、カッコよくホーミングミサイルをよけられるのだ。

ただ、慣れないと、上の壁やレーザー弾に当たってしまうので注意。そういう時は無理せずに、Bの位置で、ボムでホーミングも相殺するようにしてもよい。

（ハードランク以上だと、ホーミングミサイルの誘導がキツくなるので、Aのパターンは使わない方が良いでしょう）。

■攻撃方法：4本の触手が開いたとき、その先端よりホーミングミサイルを発射、また口からはレーザー弾を一定周期で3連射。

■外れ箇所：なし。

■弱点：口の中。開いているときに30発。

デュアルシェアーズ
弾のパターンを覚えろ



■攻撃方法：目からレーザー弾（自機とY座標が接近した時）、両手のハサミから赤く丸い弾を1→2→2方向に発射、両手をもぎ取った後に光り出すカラータイマーより、弾を自機めがけて一定間隔で発射する。（64方向）
■外れ箇所：両手のハサミで、それぞれ40発。
■弱点：ハサミを取った後、カラータイマーに20発。

このタイプの戦艦の攻略のコツは落ちついて弾の飛ぶ方向を確認してからよける事、これが大切だ。

それではまず写真を見てくれ。

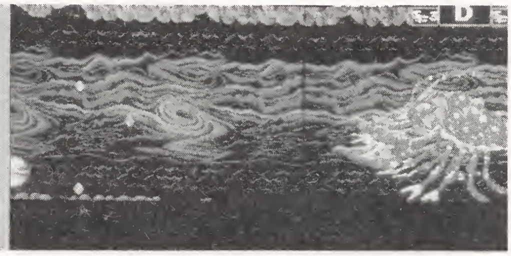
下の壁からすこし上の、一番後ろに自機が位置しているが、実はこの場所はハサミから出る弾に当たらない場所なのだ。（時間がたつと当たるようになるが）したがって、この場所でひたすらミサイルを撃てば、一発も喰らわずにハサミを取ってしまうことができるのだ。

両手のハサミがもげると、胸のカラータイマーより弾を撃つようになるが、狙いがアマく、しかも発射間隔も一定なので、そう手こずることもないだろう。

しかし、ここでひとつ問題がある。このタイプの戦艦は、パーツを破壊しないと弱点を攻撃できないので、途中で死ぬと、パーツが復活してしまい、最初からやりなおしになってしまうのだ。

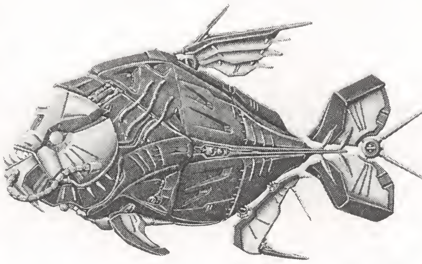
従って、初心者の難関のひとつとなっているわけなのだけど、要はハサミから出る弾の規則性を覚えること。

正面へ一発、せまい角度で2方向、すこし広い角度で2方向、のくり返しなので、正面への弾をギリギリでかわして、まん中へいってミサイルを撃ちまくり、再び正面からの弾をサッとよける、のくりかえしでOKだ。



ここが安全地帯。ハサミが取れるまでは動かなくても大丈夫。

ファッティグラトン
常に先手必勝の連打



■攻撃方法：一定間隔で小型ピラニア弾を発射する。小型ピラニア弾は自機の弾に当たるか、ある程度近づくかすると爆発し、4方向に破片がとびちる。
■外れ箇所：背ビレ、前ヒレ、腹ビレで、それぞれ10発。
■弱点：口の中。開いているときに40発。

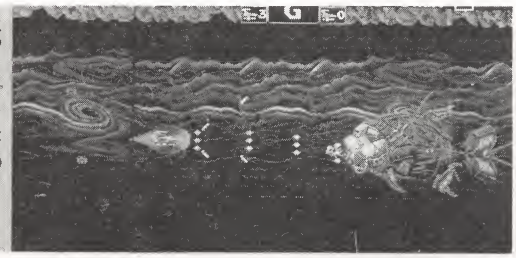
この戦艦は強い。

まず最初に、ミサイル3連装のときについて解説しよう。このときのコツは、なんといってもひたすら口めがけて連射して、小型ピラニア弾が出た瞬間に破裂させてしまうこと。常に先手必勝を心がけて、ブラウン管ひとつ分位の距離をおいて連打しよう。とにかく押して押して押しまくるのだ。多少のダメージは覚悟でも。

さて、次は3連装になってない時についてだけど、これはかなりつらい戦いになる。2連装のときはまだしも、単装の場合は、当たり判定も小さく、なかなか当たってくれない。

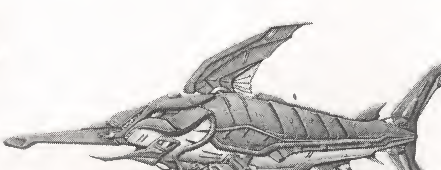
そういう場合は、小型ピラニア弾が近づいてきたら、自機も前に出て、わざと破裂させてしまうのもよい。（すぐに後ろにさがること。）とにかく、ファッティグラトンの移動先を先読みして、ピラニア弾の破片の間をかいくぐって攻撃すべし。

それから、近くまでピラニア弾が来てしまい、鼻先で破裂されそうになったら、なるべく真正面に位置させるようにしよう。そうすれば、滅多に破片には当たることがないぞ。ただし、この状態からの反撃はほとんど不可能だけどね。



にっくきピラニアの口めがけて連射連射連射！

キーンベイオネット
まず上下のヒレから壊せ

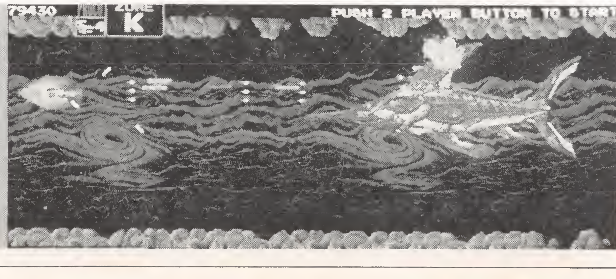


■攻撃方法：背ビレについた4本の発射口からレーザー弾を、胸ビレの根元からハリ状の弾、口の先から火の玉を4連射。（3つとも自機とのY座標が近づいたときに撃ち始める。）
■外れ箇所：背ビレと胸ビレで、それぞれ50発で破壊。
■弱点：口の中。開いてるときに50発。

キーンベイオネットの弱点は口の中なのだが、口ばかりねらっていては、ヒレが出す弾のエジキになってしまう。従ってこいつと戦う時は、まず上下のヒレから壊していった方が良い。

ここでひとつコツがある。それは、背ビレや胸ビレの弾は、自機が正面に来ない限りは発射されない、ということだ（火の玉も同様）。だから、キーンベイオネットが上へ移動してるときは、それよりすこし上の位置で同じ速度で上に移動しながら弾を撃ち、下へ移動してるときはその逆というような方法をとるのだ。要するに、敵を撃つために追いかけるのではなく、待ち構える感じでやるのが大切なわけだ。

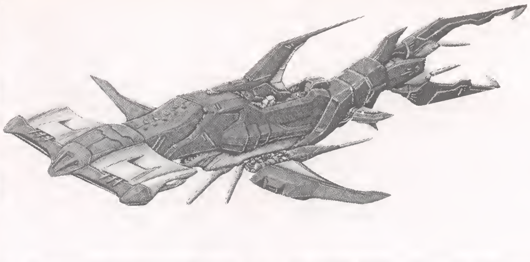
この方法は、次の敵戦艦、アイアンハンマーでも有効なので、是非マスターしょう。



カジキが上にあがってきたら、すばやく下へぬける。

アイアンハンマー

──見かけは強そうだが…



■**攻撃方法**：頭部の2つの発射口よりハリ状の弾を、下についた機銃よりレーザー弾を発射。(自機とのY座標が近づいた時)。尾の間からホーミングミサイルを上下に2発づつ計4発発射する。

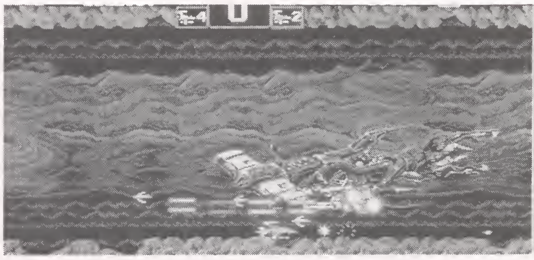
■**外れ箇所**：両側の前ヒレが10発、背ビレが30発で破壊。

■**弱点**：なし。本体に70発で撃沈。

前方への強力な攻撃が特徴のアイアンハンマー、確かに強そうだが、実は単なるカモなのだ。キーンベイオネットで身につけた、敵の移動方向のすこし先で連射するというテクを使えば、すこしも心配することはない。近づいてきたホーミングミサイルも、ミサイルやボムでやっつけることができるしね。余裕があったら、前ヒレを壊してかせぐのもよい。しかし背ビレにミサイルを当てるのにはかなり苦労する。どうしても本体に当たってしまい、敵本体が死んでしまうからだ。

ところで、ミサイルが単装の場合、弾のスピードが低く連射性も悪いのでけっこう手こずる。しかし、安全地帯があったのだ。

写真のように、自機を壁ギリギリに近づける。この位置なら、敵のレーザー弾には当たらないので、ホーミングミサイルごとボムでやっつけてしまえばよい。(実はもうすこし壁にめりこませば、アイアンハンマーはレーザー弾を撃たなくなるのだ。理由は──分かるよね。)同じことが上の壁でもできる。



ここで戦う時は、ホーミングミサイルだけに気を付けること。

ストロングシェル

──頭に近づきミサイル発射だ



■**攻撃方法**：甲羅についた3つの砲口の前・中・後から赤く丸い弾を上・中・下の決まった方向へ4方向に発射。頭が出てる時に、口からホーミングミサイルを発射する。

■**外れ箇所**：甲羅の砲口の前・中・後はそれぞれ弾を50・100・75発、前足は20発、前足についているパイプは5発で破壊。

■**弱点**：頭。出ている時に60発。

最終面の敵の中では弱い部類に入る戦艦だ。バリアが沢山残っていて余裕があるのなら、砲口を壊して、いたぶってもよいが、ここでは、バリアなしで、ミサイル単装のときについに解説しよう。

それは俗に2秒パターンとよばれているものだ。

写真を見てほしい。上下に出るツインボムが当たる位まで頭に近づいて、出現して、実体化した瞬間からひたすらミサイルとボムを連射するのだ。実体化すると、ストロングシェルは後ろにさがっていってしまうが、いっしょに自機も移動し、頭を撃ちつづける。すると、当然ストロングシェルも弾を撃ってくるはずだが、自機に当たるまえにやっつけてしまえるのだ。

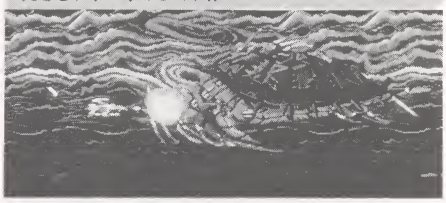
このパターンでやれば、実にあっけなくやっつけることができる。

次にいちおう安全地帯を書いておこう。

まず、頭の下だ。この位置は、赤く丸い弾をギリギリでかわせて、前足や頭も攻撃できる位置だ。しかし、ずっと頭の下にいようとしても、ストロングシェルは自機の移動できる範囲よりも前方に逃げていってしまう。そんな時はすかさず、一番前のしかも下の壁ギリギリに位置させる。ここなら安全というワケだ。

ただし、この位置からだと頭に弾を当てにくいし、そのうちストロングシェルは下に来て自機を押しつぶしに来るので、やはり2秒でカタをつけた方が良いだろう。

連射のスピードが生死を分ける。
死を恐れずに撃ちまくれ!!



オクトパス

──火の玉に気をつけろ



■**攻撃方法**：頭部の砲台からホーミングミサイルを3発、耳から火の玉を3方向に2連射、前足2本より交互にレーザー弾を発射する。

■**外れ箇所**：7本の足。それぞれ30発で破壊。

■**弱点**：なし。足を総てとれば撃沈。

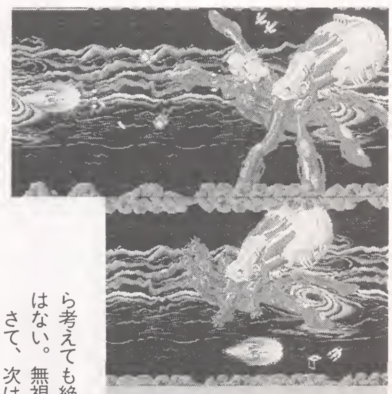
ストロングシェル並みの強さを誇る戦艦だ。

こいつと戦う時気を付ける所は、耳から発射される火の玉のみ。火の玉の発射方向は決まっているので、あらかじめ飛ぶ直線上には居ないようにすればよい。あとは、ホーミングをボムなどでやっつけながら、まず上の3本の足をミサイルで破壊してしまおう。上の2本の足はレーザー弾を撃ってくるが、自機の位置から考えても絶対に当たることはない。無視してOKだ。

さて、次は下の4本足だが、やはり同じようにミサイルで壊していってもよい。しかし、一番後ろについている足だけは、ミサイルで狙うことは困難なので(3連装だとカンタンだが、単装だとチョット…)別の方法を説明しよう。

やり方は簡単、火の玉は2連射してしばらく間があくので、その時に、すばやくオクトパスの本体の下にもぐりこんでしまう。ここで、ボムを撃って、上の方にある足をやっつけてしまうのだ。ただし、これをやる時はマルチボムが欲しい。なぜなら、ふつうのボムだと、上方には攻撃できないし、ツインボムでは後ろから襲ってくるホーミングミサイルにやられてしまう可能性があるからだ。

ところで別に前記のパターンは、下の足がまだ何本か残っている時にやっても大丈夫だ。というのも、下に大きく張り出している足の先端部には自機との当たり判定がないからなのだ。(あまり根元じゃダメだよ)

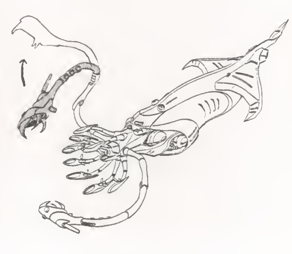


正面に飛ぶ火の玉だけに気を付ければ、ラ・ク・ショ!
こうなってしまえば、勝ったも同然。タコなんか、シッシッ!

カトルフィッシュ

—おびきよせ上の足をとれ!





■攻撃方法：両方の目と口からレーザー弾、10本の足より、それぞれ決まった方向に火の玉を発射する。
■外れ箇所：10本の足。それぞれ30発で破壊。
■弱点：なし。足を総てとれば撃沈。

前方への強力な攻撃が特徴の戦艦だ。実際、その攻撃を正面からまともによけようとするとかなりつらい。おまけに、上下2本の長い足とかたまっている8本の足の発射タイミングが違うので余計に難しいという訳なのだ。

しかし、そんなイカにも楽勝のパターンがあった。説明しよう。

まず、図を見てくれ。図の様に、一番上の長い足は上下動しているわけだが、実はトーンをかぶせた部分は自機との当たり判定がないのだ。これを利用して、カトルフィッシュが実体化したら、写真のように上の足に重なるようにしてミサイルとボムを撃ちまくり、上の足をとってしまおう。

しかし、この方法も危険がないわけではない。足から出る火の玉に当たってしまうことがあるからだ。原因はカトルフィッシュが後ろにさがっていってしまうからで、自機の移動可能な範囲より足が離れていってしまうのだ。

これを防ぐには実体化する瞬間、自機を足の少し手前に位置させ、おびきよせてから足に重なればよい。

さてさて、うまい具合に足がとれたら、あとはレーザーに当たらないように、ボムで残りの足を壊していくだけだ。位置としては、壊れた一番上の足の残骸の先端に、自機のミサイルが当たる様な高さでOK。

しかし、さすがに足が10本もあると時間もかかるようで途中でヤズカが出て来てしまうが、これらにも十分注意。

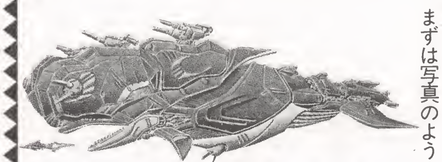
自機がどこにいるか分かるかな？シルバーホークはイカの足と同化してしまいました？
上から2本目の足がとれるまではあまり後ろや下にいかないように。





グレートシング

—壁にはりつきボムで本体攻撃



■攻撃方法：頭の先からドリル弾、背中の3箇所の機銃からホーミングミサイル（前より1発、1発、2発づつの順）腹の機銃からホーミングミサイルを2発、目の2連装機銃からレーザー弾（自機とY軸が接近したときのみ）、口から小型イルカ弾（性質は小型ピラニア弾と同じだがスピードが多少速い）を発射する。
■外れ箇所：前ヒレで、100発で破壊。
■弱点：なし。本体に255発で撃沈。

歯応えのある敵だ。正面から攻撃しようとしても、レーザー弾が強いし、上か下かに逃げてもイルカ弾の破片が恐い。

ここではまず、バリアなし、ミサイル単装の場合について解説しよう。

まずは写真のように、上の壁にはりつく。そして、だいたいグレートシングの目の上あたりに自機を位置させながら、ボムで本体を攻撃するのだ。ただし、この時もマルチボムがないと、後ろから来るホーミングミサイルを壊せないので注意されたし。

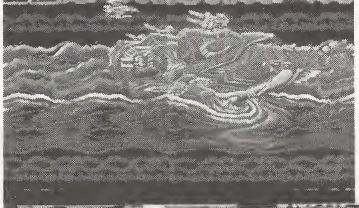
いよいよイルカ弾の登場となるわけだが、この位置だとイルカ弾のはじける場所とだいぶ距離があるので間隔も広い。だいたいが動かなくても当たらないわけだが、心配な時は、イルカ弾がはじけた瞬間にチョンとレバーを前に入れればだいたいかわせるのだ。

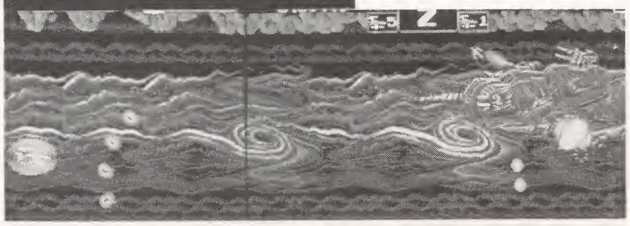
そうそう、グレートシングが上にあがってきたときに前へ動くと、機銃に当たって死ぬことがあるので、あらかじめ少し手前（つまり左）に自機を位置させておくこと。

さて、バリアが付いてるときは、これだけでクリアするのはもったいない。実は頭の先から出てくるドリル弾、一コ3万点なのだ。従って本体も撃ちつつ、こいつも狙って点数をかせごうという訳だ。ドリル弾は約10秒位の間隔で発射されるので待ち構えておこう。

ただし、まだ本体からドリルミサイルがはなれてないときに弾を撃ち込むと、ドリルミサイルは火の玉となり、前方6方向に飛び散るので注意しよう。

ここにいればクジラも楽勝。ボムを落としてるだけ。
手ごわいのは目のレーザー砲台とイルカ弾だ。破片のスピードが速いのでよけずらい。





■攻撃方法：口からホーミングミサイル、体の節についた4つの砲口から赤く丸い弾を3方向にプレイヤーにむけて発射、その部分からレーザー弾を発射する（自機とのY軸が接近したときのみ）。
■外れ箇所：尾は弾を60発で破壊、頭部を保護するカブト（ヘルメット）は100発で破壊。
■弱点：ヘルメットをとってから現れるカラータイマーで、10発で撃沈。

ダライアスの敵戦艦全11体中、最高の強さを持つ。4つの砲口から3発づつ4連射される弾は高速で、弾と弾の間もせまく、おまけにヘルメットをはがしてから死んでもヘルメットは復活してしまい、（パーツなので）バリアなし、

——油断するな、最強の敵戦艦だ

グリーンコロナタス



ミサイル単装では勝ち目がないと思われてきた。

ところが、実は可能なことがわかったのだ。私達の間で3日月パターンと呼ばれている方法を使えば、それほど簡単なことではないが、バリアなし、ミサイル単装でも倒すことができるのだった。

さっそく解説しようと思うが、その前に、バリアが思いっきりたくさん残っている時のパターンを紹介しよう。

何のことはない、ただ上の壁ギリギリでヘルメットに思いっきりはいついて、ミサイルとボムを連射するだけだ。この時注意することは、ヘルメットに近づけば近づくほどよいということ。下から飛んでくる赤い弾の量が少なくてすむからだ。

さて、いよいよ3日月パターンを説明しよう。ではおもむろに図を見てくれ。

浮遊機雷を早めにやっつけて、まだ実体化してないオトシゴの体を通り越して、

Ⓐこの場所に自機を位置させる。

そして、マルチボムを撃ってヘルメットと尾を攻撃する。（マルチがない時は尾の手前からはじめてもよい。）実体化するとオトシゴは後ろに下がって襲ってくるので、ボムを撃ちつつ矢印の様に、尾の下を通ってオトシゴの前に出る。尾と下の壁の間はせまくて一見難しそうだが、尾の当たり判定はかなりアマイので大丈夫。ここで、ボムである程度ダメージを与えておくと、あとでかなり違ってくる。

それから、後ろに出ているヒレみたいなものの先端にも当たり判定がないので活用しよう。

Ⓑこのあたりをすぎた所で、オトシゴは弾を撃ってくると思うので、一気に上まで上がっていってしまい…

Ⓒヘルメットの正面にきたら上下のボムが当たる位にまで近づいて、力のかぎりミサイルとボムを連射する。そして

Ⓓここが超重要。ずっとそこにいると、やがてオトシゴの撃つ赤い弾のエジキになってしまうのでよけるわけだが、図のように斜め後ろにレバーを入れながら下がっていき、赤い弾を上にかわす。この下がりはじめるタイミングが大切で、はじめのうちは弾に当たってしまう事が多いと思うが、これぱかりは実際に練習して慣れてもらうしかない。

そして下に移動して、赤い弾を上へかわしていくわけだが、ずっと下にいくと壁に当たってしまうし、かといって下へ逃げなくては赤い弾に当たってしまう。そこで…

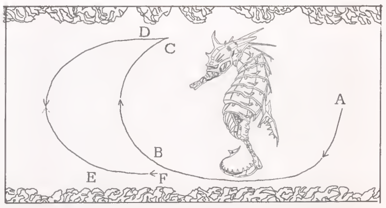
Ⓔ下の壁がせまってきたら、前に出るようにする。これがこのパターンの特徴で、半円を描くように弾をかわしていく動作から3日月の名がある。前へ動くという動作によって、縦に短い移動範囲を補っているという訳だ。

Ⓕそして、このあたりで、ミサイルで尾を撃ちつつボムも撃って（ツイン以上）ヘルメットにも当てる。そして、またタイミングを見計らって上に逃げるわけだが、Dの時と違うのは、レーザー弾とホーミングミサイルが上へ移動するときの邪魔になることだ。

よけ方のコツとしては、まずレーザー弾は発射タイミングを読み、上にあがるタイミングを決めて（レーザー弾が発射される直前に、へその穴のまわりが光るので判るハズ）ホーミングミサイルはボムでやっつけるか、ちょっと離れた位置から上にあがりはじめるなどしてかわす。あまりもたもたしていると、赤い弾の直撃を喰らうので素早く行動すること。これも練習が必要だ。赤い弾は4連射されたあと、すこし間があくので、その間が勝負というわけだ。

そして後は今きたコースを逆にたどってDを過ぎCへ行き、ヘルメットを撃って…のくりかえしでやっつけていくのだ。

一回ヘルメットを壊してしまえばもう安心だ。というのも、もし死んだ時、パーツであるヘルメットが復活してオトシゴが登場するわけだが、その時のヘルメットの耐久力は、なぜか通常の1／3ほど（つまり30数発）にまで落ちているからだ。





ここでなるべく多く頭にダメージを与えておこう。ぎりぎりまでねばることだ。

だぁーっ！　積年の恨みを込めて、頭へ力のかぎり打ちこめ。しかし、ここにも長くはいられない。

ついにグリーンコロナタスは力つきた。合掌。

楽しみは始まったばかり



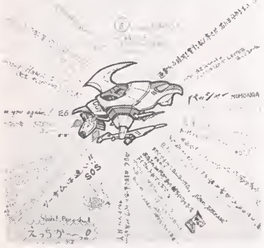
以上、全11体の巨大戦艦の攻略を書いてみたのだが、参考にはなっただろうか。

私もダライアスをプレイして、原稿も何度か書いて感じた事は、ダライアスは実に凝っていて、奥の深いゲームだという事だ。ソフトにおいても、ハードにおいても。

読者の方も、「全部の最終面をクリアした」ぐらいで極めたなどと思わないで、もっともっとこのゲームにハマってもらいたい。この記事もそれを望んで書いたものなのだから。

最後になりましたが、取材、その他で御協力をいただいたF氏始めタイトー関係者、及び攻略の手助けをしてくださったACU－Y・N氏その他の皆さんに、紙上を借りて感謝させて頂きます。

豪華　ダライアス開発者色紙プレゼント



●な、なんと、ダライアスを制作したスタッフが、ダライアスファンのゲーメスト読者に、色紙をプレゼントしてくれたぞ！

●写真は、その中の１枚で、それぞれ違う色紙を５人にプレゼントだょ。

●こんなすごいプレゼントを提供してくれるタイトーはただ者じゃない!?　ウーム、しかし、そのすごいプレゼントを提供させるゲーメストもスゴ腕!?　それよりも、このすごいプレゼントをもらえるゲーメスト読者は幸せもんだね…。

●と、いうことで、プレゼント希望者は応募券を張って「ダライアス色紙プレゼント係」まで、はがきで申し込んでね。ちゃんとはさみで切ったものじゃないとペケよ。切るのがいやな人は、ゲーメストもう１冊買ってもいいよ（商売上手のゲーメストより）。

☆ダライアスVGMプレゼント当選者発表は応募者多数のため、ゲーメスト次号（7月号）で発表します。

色紙プレゼント
応募券

JOE山田の WeLove VGM!（ビデオ ゲーム ミュージック） 9

やっぱりダライアス総チェックといこう!

うん、確かにいいぞ

このコーナーを読んでいる君、もうダライアスの特集、読んだかな?

ダライアスは、確かに面白いもんね。最近まれにみるヒット作だと思う。

だけど、その面白さに、BGMが貢献しているのを、忘れちゃいけないよ。ザリガニの出現時のボディソニックでくる、「ブーン・ブーン」ってくるのも、BGMの一部なんだからね。

ヘッドホンをつけてやるとき、意外と音楽が良いのに気付くでしょ。ウン、確かにいい音楽が流てるなぁー。

って訳で、今回は「ダライアス」の音楽を、このコーナーでチェックしていってみよう。

あ、私、これからこのコーナーを担当するであろう、JOEです。以後よろしく。

各ゾーンの音楽は?

宇宙洞窟——これって、元アイザック（知ってるかな?）のテーマだったんだよ。

最初にかかるということもあってか、印象深い曲だろうね。特に、メロディーの始めのところがね。

さて、この曲（他の大部分にも言えるけど）、ドラムがなくて、ベースでリズムをとってるんだよ。だけど、メロディと重って、よく聞こえないのが玉にキズ。

都市地帯——始めに、非常に小さい音があるんだよね。たぶん、ドラムスだと思うけど…。

金属音がソロで入ってきて、それを重ねていく過程は、聞き所の一つだと思う。しかも、この部のベースの重ね具合が、またシブいんだよね。

山岳地帯——この曲は各ゾーンの曲のうち、一番よいのではないのだろうか。

走り具合（リズム）、パーカッションの入れる位置、メロディの音色の全てが完成されていると思う。

さらに、この曲の特長は、と言えば、メロディーに、ベースがついてきていることだろう。

バンアレンベルト——浮遊感を非常によく表しているなぁー。

静と動の区別が、しっかりしているんだよね。静で孤独感を表し、動で焦りを表現しているんじゃないかな?

ただ、逆に言えば、それだけなんだよね。（嵐の前の静けさとも、いえるけど）

海底基地——テーマは、バンアレンベルトと同じようですね。それに、遊泳感を加えただけ。

そんな感じがします。

強敵のテーマだじょ

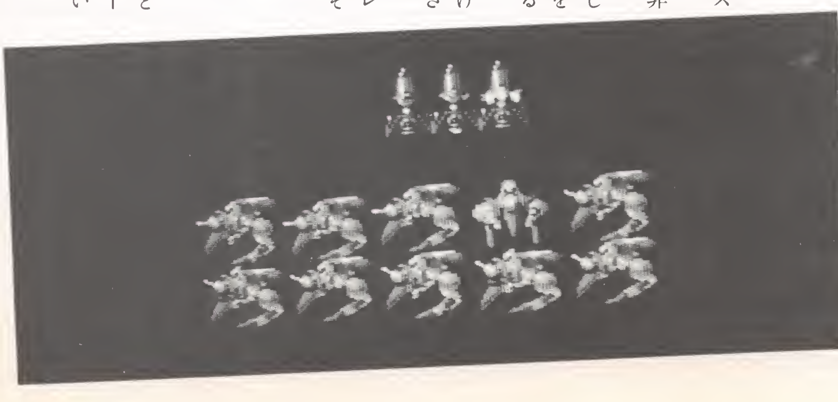
キングフォスル——この曲、まったく印象がないんだよね。

これといった所がないと思うわけだ。だから、他の人の意見を聞いてみたら、

「シーラカンスらしい神秘的な曲だよ。最初のボスということもあって、けっこうメロディーなんか、覚えちゃうんじゃないか?」

だそうだ。

そうそう、こいつはシーラカ



こいつらに悩んでいる人も多いだろうな。



こいつならば、初めてのラストの人もOK。

ンスという設定だけど、鯉に見えない？

エレクトリックファン――イソギンチャクのくせに長い名前だなあ。

うーん、エキゾチックだなぁー、ってのが、第一印象。

しかも、それがこいつに非常に合っているんだよね。

これといった聞き所はないがイソギンチャクのスタイルと色を思った以上に、よく表現しているので、BGMとしてマル、かな？

デュアルシェアーズ――この曲はねぇー。曲というよりも、効果音的要素の方が高いんじゃないかな。

つまり、VGMではなく、BGMとして聞くべきだということだ。

特に、あの強烈なベースラインは、ボディソニックでないと感じられないだろう。

ファッティグラトン――いゃー、オーモーレツ！って感じだよね。

攻撃（特にハマッた時）力の表現の、あのベースラインの迫力にも圧倒されてしまうよ。

激しさ、そして威圧感を表現している曲としては、最近、まれにみる秀作であろう。

キーンベイオネット――うーん、エセメタル（わかるかな？）って感じだね。ロックバンドを組んでる人は、思わずマネするんじゃないかな。

攻撃の激しさより、カジキ自身の存在感を表しているように思えたよ。そして、カジキがプレイヤーを、見下しているようにもね。

全部の曲に言えるんだけど、シンセで音色を作って、それを強引に、ハモらせるのは、すごいね。

アイアンハンマー――ベースラインのリズムが鋭いっ！

チロチロチロのあとのピアノもどきの和音の使い方が聞き所かな？

全体を通すと、ストーリーの盛り上がりを、かなり上手く表現しているといえよう。

ラストのボス――出現時が非常にいいんだ、これが。そして、そのフォローにくる中高音が上手いんだ。

ボスのテーマとしては、一番完成されているであろう。その証拠として、ループした時の違和感が、まったく感じられないのだから。

この曲の評価としては、ここまでくるのに、どれだけ苦労したかに、かかってくるんじゃないかな。

その他もすてがたい

ラウンドクリアー――バックの爆発音が、非常によくマッチしていますねぇー。

ピラニアをクリアして（ハマッた時）、この曲を聞いた時は体が熱くなったもんね。

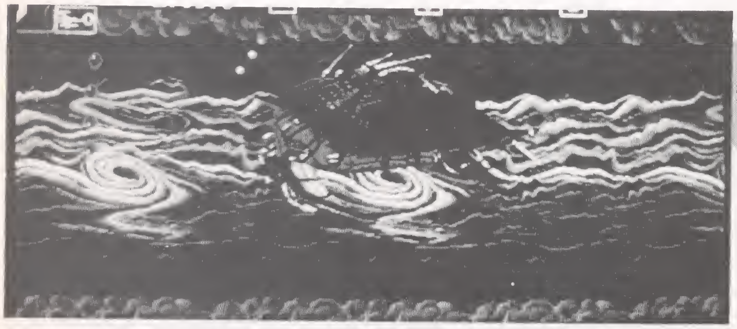
それにしても、次のステージへのつなぎとしては、メロディーとパーカッションが、もったいないと思えるんだけど…。

ファイナルクリアー――第一楽章と第二楽章のリズムを変えたのは大正解。しかも、メロディーラインとテーマが同じというのもね（ありがちだけど）。

ただ、ストーリーがまったくつかめないのは、ちょっと…。（ファンタジーゾーンがよすぎたのかな？）

ネームレジストレーション――何とも言い様がないですねぇー。

まあ、ベースのフォローにくるパーカッションが聞けると思います。



アームにまかせてクリアする方法も…。

うーん、ダライアス

ざっと書いたけど、この曲全てにいえるんだけども、VGMとして聞くより、BGMとした方がいいと思うな。

つまり、効果音的要素が強いということ。逆にいえば、それぞれの曲が、それぞれのテーマにマッチしているということだね。

それにしても、ドラムスが皆無に等しいのは、まいった。

だけど、このゲームは理屈抜きに面白いから、いいんじゃないかな？

やはり、ゲームあってのVGMだしね。基本的に、VGMはゲームのフォローなんだから。だからといって、VGMを下して見ている訳じゃないよ。ただ、BGMたる曲と、VGMたる曲があるということを言いたかっただけだから。

さて、このレポート、いかがだったでしょうか。初めて記事を書いたこともあって、上手く表現できなかった事が多くて、困惑している私です。こんな私に、フォローや喝のおハガキを下さい。またどんなVGMや、レコードをレポートして欲しいかのリクエストも、募集したいと思います。

なるか!? 新コーナー

さて、VGMのコーナーでは、新しい事をやりたいと思います。

先程、効果音もVGM的要素があると述べましたが、その見地から、効果音や音成合成も、VGMのコーナーのかこいに入ると考え、それらのことについても、レポートしていきたいと思います。

具体的な事を言いますと、あるゲームの効果音や音成合成の人気度を調べたい、ということなんです。

そこで、読者の方々から、こんな音が好きだ、などとハガキを出してもらいたいわけです。

という訳で、今回は…

――源平討魔伝の音成合成のBEST10――

を、募集したいと思います。

ちなみに、私は「ぶぁーかめぇー」と、義経の「ほっほっほっほっ」が好きです。

お一人様3つまでで、お願いします。

なお、皆さんの投稿数によっては、それに関する何かを、プレゼントできるようになるかも…。

5月31日の消印有効です。

OLDゲーム

ATARIを語ろう

おかげさまで、ゲーメストも1周年をむかえました。と同時に、OLDゲームコーナーも1周年なんだよね。

創刊号の自分の文章を見てみると、ヘタでヘタでおもわずテレてしまうけど、それもまた思い出と化してしまう。

ゲームもやっぱり同じで、このゲームに熱中していた頃は○×のゲームを同時にやっていた、テレビで△△の番組をやっていたなあ、と思い出すことが君もあるでしょう。私も、そういった感じで思い出しながら、結構楽しんで原稿を書いているのであった。だから、たまーに間違いがあるかもしれないけど、その時は目をつぶってください。

田舎モンの少年だった

ほんとのところ、数あるビデオゲームで私の知っている割合なんて70～80％位(インベーダー以降)。セガ特集やタイトー特集で知らない（見たことがない）ゲームがやっぱりあったもん。ゲームの内容は知っていても、名前がわからない。言われてみて、やっと思い出すゲームもある。

ゼビウスが出る前（1982年）は、私なんて、新宿へ2回しか行ったことがない田舎モンでありました。そんな訳で、私がいりびたっていた田舎のゲーム場にはNEWゲームが入ってこないなんてザラ。

まあ、当時はメーカーなんかはわからずにやっていたから。後でメーカーがわかったのが多いくらい。

こう書いていると、「なんだ、この担当は」と思われるだろうけど、まだまだ中・高生には負けません。

その点で私が尊敬する人は、植村伴北氏とベーマガの見城こうじ氏。2人共、インベーダーが出た当時から、ゲームの名前やメーカーなどをメモしてきたのだ。たいしたもんだと思うよ。


▶見城こうじさん



▼植村伴さん

アタリはビデオゲームの生みの親

今回は、1周年ということで、初のビデオゲームを作った〝ATARI〟のゲームを紹介しよう。

アタリは初のビデオゲーム「ポン」を1972年に作ったのだ。ゲーム内容は、昔あったテニスゲーム（ファミコンじゃない、家庭用ゲーム）の1人用といったところだけど、くわしいことは私も見たことがないのでわからない。

それから、どんどんゲームを発表してきて、有名なところでは「バトルゾーン」（疑似3Dを使ったゲーム）や「スターウォーズ」（3号で紹介）「ガントレット」など。

現在、新しいもので日本に数台しかないものでは、「ロードランナー」（アイレムのではなく、ダチョウとコヨーテの追いかけっこゲーム）や「720°」（スケボーをゲームにしたもので、特殊な360°度回転レバーを使っている）など、日本のゲームには見られない、アメリカの良さというものがあるんだぞ。

で、今回のOLDゲームは――

○アステロイド

○スーパーブレイクアウト

の2機種。ちょっと少なめだけど、まあ、アメリカの良さも見てください。

君には君の ボクにはボクの 人生があるように ゲームもまた…

山河悠理

アステロイド

アタリ

操作はマジむずかしかったし 隕石が分裂を続けていつ終わるやら…

操作が難しいゲームというのは、同時にゲーム自体も難しくなっちゃうんだよね。トラックボールとか、スターウォーズの操縦桿とかetc…。最近では、720°（アタリ）の360°回転レバー（実際にやってみないとわからないと思う）なんかが難しいと思う。

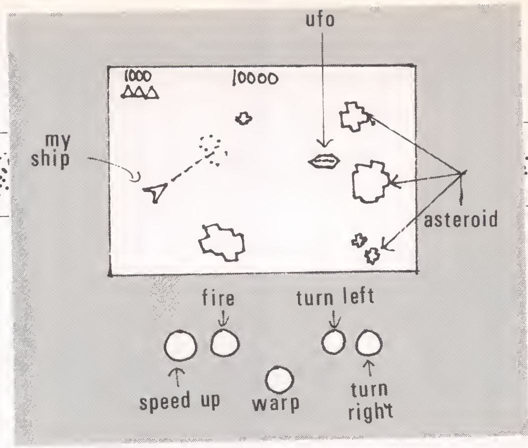
で、アタリのOLDゲームで操作が難しいのはというと、「アステロイド」だ。時期は、ギャラクシアンの前後あたりにあったはずだ。

操作の難しさは超A級！

「アステロイド」のゲーム内容はというと、画面にあるアステロ



▶こんな時もありました。真ん中が私・悠理。若かった（AMライフ掲載）



イド（隕石）を全滅させること。アステロイドには、大中小と3つの大きさがあり、大型のを撃つと中型2つに分裂し、中型を撃つと小型2つに分裂し、小型を撃つと消滅する。といった具合に、けっこう手間がかかる。

自機が、アステロイドにぶつかるとミス。

途中、UFOが飛んできて弾を乱射してくる。UFOの弾に自機が当たるとミス。また、UFOの弾はアステロイドを壊す。

まあ、シンプルといえばシンプルなのであろう。

さて、問題の操作系統なのだが、純製の台では5つのボタンのみ。セガのコンパネでは（セガもミサイルコマンド同様発売していた）2方向レバーに3つのボタンだ。

説明の前につけ加えておくけど、宇宙空間ということを頭に入れておいてほしい。

1つめのボタンは右旋回（右回転）。2つめのボタンは左旋回（左回転）。

これで左右移動できると思ったら大間違い。そこで出てくるのが3つめのボタンで、加速ボタンだ。加速ボタンを押すと、自機が前進していく。ただし、押しっぱなしだと、どんどん加速していって手がつけられなくなってしまう。ちなみに、画面の上下と左右はつながっている。

そして、加速ボタンをはなしたからといって急に止まれる訳ではない。慣性の力が働いて同一方向に進みっぱなしなのだ。

しかし、なぜか宇宙にも摩擦の抵抗があるのか、しばらくすると止まる。

同一方向に進んでいる時に、左右ボタンを押しても方向は変わらない。方向を変えて、加速ボタンを押せば方向は変えられるんだけどね。

まず、この3つのボタンの使い方をマスターしなければ、高次面では勝てないようになっている。

4つめのボタンはミサイル発射ボタン。これは問題ない。

5つめのボタンが、緊急回避だ。これも使い方が難しく、ボタンを押せば別の所に転送されるのだけど、それで確実に助かる訳でもなく、転送先で死ぬことがあるからむやみに使えないのだ。

このゲームでのお遊びという点では、アステロイドを残り1個にして、自機を最高速にして画面を縦横無尽に飛びまわり、弾を乱射してスリルを楽しむといった遊びがあった。

兄貴分は「スペースデュアル」

このアステロイドが、カラーモニターになってバージョンアップしたゲームがアタリから出ている。それが「スペースデュアル」。

これは、1人用で2通りのゲームができ、さらに2人用もできるので、計4種類のゲームができるのだ。また、機会があったら紹介しよう。

スーパーブレイクアウト

アタリ

アルカノイドがヒットして、一気にブームになってしまった「ブロックくずし」。

かってでも、インベーダーよりも前に、どこのメーカーが出したかわからないけど、その当時でもやっぱりヒットした。当然のように、いろいろなアレンジバージョンが出た。キューティQ（ナムコ。巣鴨キャロットにあり）や、ズンズンブロック（タイトー。池袋のザ・ゴリラにあり）と数えあげればキリがない。

で、アタリ開発の方はというと、「スーパーブレイクアウト」（ナムコが販売）がある。1978年の作品だ。

1978年生まれアタリのブロックくずしは3種類のゲームがえらべるマルチプレイ

3種類のゲームができる

ブレイクアウト（ブロックくずしを英語にするとこうなる）にスーパーがついてるという訳で、並ではない。

まず、3種類のゲームが選べることだ。私が見てきたゲームの中では、これが最初のマルチプレイゲームだと思う。一粒で3度おいしいといったところだろう。

では、3種類のゲームをそれぞれ紹介しよう。

1つ目は〝DOUBLE〟。さあ、名前からどういう感じか想像できるかな。自分のパドルは下と真ん中に1つずつ。ギガスのF1と同じだ。そして、サーブボタンを押すとボールが2つ出てくるのだ。ブロックの配置は普通のブロックくずしと同じだ。これで〝DOUBLE〟はわかってくれると思うけど…。

2つ目は〝CAVITY〟。意味は、ほら穴の形容詞なんだけど、まずわからないと思う。ブロックの配置は前と同じなんだけど、ブロック4つ分がくり抜かれ、その中にボールがはいっている。これが2つある。ブロックをくずしていくと、中にあるボールが出てくる。中にあるボールが2つとも出ると、アルカノイドのディスラプションを取ったのと一緒の状態だ。

3つ目は〝PROGRESSIVE〟。意味は、前進する。文字通りブロックが下に前進してくるのだ（変な表現だな）。最初のうちはゆっくり前進してくるんだけど、長くねばっていると1回打ち返すだけで1ブロック前進してくるといったところだ。

それぞれの点数システムはセロファンの部分（モニターは白黒）

●HOW TO MAKE FANZIN?

●同人誌の作り方　その1

●自分で同人誌を作ってみないか

ゲームが好きで、よくゲームをするんだけど、どーも物足りない。もっと自分にはみんなに表現したいものがあるんだ！　という人。同人誌を作ろう！　と言っても、

君のつくりたい本は？

同人誌を作ろう！　と言っても今まで作ったことのない人には実に漠然としたものだろう。なぜなら、一口に同人誌といっても、実に多種多様な種類があるからだ。

まずはどんな種類の本にするかだ。種類をザッと挙げてみよう。

☆紹介本：その名の通り、ゲームの紹介をする本。簡単そうだが、面白く読ませるためには、実はかなりの文章力がいる。

☆攻略本：最も手をつけやすいジャンルの1つ。ただし、キメ細かくできないと、執筆者の一人よがりになってしまう。

☆解析本：普段、表にでてこないゲームのデータなどを集めたもの。マニア好みの路線だが、正確に作るのは一苦労。

☆キャラクター本：ゲームに出てくるキャラクターをモチーフに作るもの。「ドルアーガの塔」や「タイムギャル」が有名。

☆ストーリー本：これもゲームのストーリーをモチーフにした本。もちろん、かなりの文章力が必要。

☆パロディー本：言わずと知れたゲームのパロディー。空想力の勝負。

☆ヨタ話本：ゲームにまつわるサイドストーリーや、予備知識を盛り込んで作るもの。雑学通向き。

☆バラエティ本：前出のいろいろな要素を折り込んだ本。構成力を問われる。

☆会誌：バラエティの一種だが会を持っている人が、会員の交流をメインに作るもの。

スタッフ――三つの条件

次に、本を作るスタッフを決めなければならない。まとまりという点では、自分一人で作るのがベストなのだが、それでは極めてやる仕事が多くなってしまう。では、スタッフはどういった人間を集めればよいか？　まず、連絡のつきやすい人。そして、責任感の強い人。それからもちろん、原稿を書く気のある人。

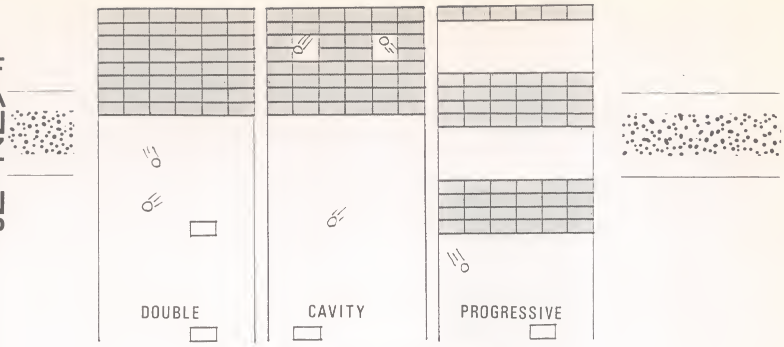
――この三つの条件は、重要なわりに見落としやすいので気をつけよう。

さて、スタッフは何人ぐらいがいいかというと、やはり「まとまり」という点から2～3人ぐらい。多くとも5～6人程度だろう。

スタッフの決まったところで、役割の分担だが、最も重要なのは本の中のコーナーの分担だ。どんなコーナーを作るかは、各自が考えること。いろんな本を参考にしてもよい。とにかく、無理なくできるようなコーナーを作ることだ。

（螢）

●HOW TO MAKE FANZIN?



HONTO WA YOKOGA NAGAIN DAYO!!

で色分けしてあり、青・赤・緑・黄が7・5・3・1点。DOUBLEとCAVITYの場合、ボールが画面に2個ある時は点数が2倍、3個なら3倍になる。

また、点数が400点でリプレイ（1回だけ）になるので、CAVITYを最初にやってから、他のゲームをプレイするといったことをよくやっていた。要するに、CAVITYで上に通してボールを暴れさせれば、それだけで400点はすぐいくのであった。



ゲーム中の少年A。ただしスーパーブレイクアウトのプレイじゃないよ。

ちなみに、昔のブロックくずしは上の壁にあたると、パドルが小さくなって難しいんだよ。

また、ハイスコアも各ゲームに表示されるので、気合がはいったこともあったよ。

ハードが未熟、かな？

昔のブロックくずしタイプ全部に言えたことなんだけど、自分のパドルを操作するつまみが、可変抵抗器なんだよね。身近なものでは、テレビのボリュームつまみかな。これは、最初のうちはまともに動いてくれるからいいんだけど、時がたつにつれてこわれてくるんだよね。パドルがぶれて、ボールを落としてしまうということがしばしば。

現在のアルカノイドなどは、光センサーを使っているので、こういったことが無いけどね。やっぱり、ソフトと共にハードの技術もアップしたということかな。

1周年記念　"君はどこのゲームが好き？"

せっかくの1周年だから、なんか企画でも…。という訳で、アンケートを取ることにしました。

ただ、アンケートするだけでは読者はつまらないから、プレゼントをつけちゃおうということにもなりました。このプレゼントも並の物じゃないぞ。

記入事項は、君の好きなゲームとOLDゲームへの意見。後者は別に問題ないんだけど、前者は1983年までのゲーム、と条件をつけました。

今までのOLDゲームコーナーに書いてきたのは、全部1983年までのだから参考にしてください。もちろん、OLDゲームコーナー以外のゲームでもOK。ただし、1983年を越えているゲームははずします。

プレゼントは、抽選なのでドンドン応募してくれ。

ゲームのほうはランキングをつけるけど、ハガキは1人何枚でも可能。組織票もありだ。

プレゼントのことはこれぐらいでおしまい。

（悠理）

めざせハイスコア!!

ハイスコアは単なる点数ではない。プレイヤーがある時点、あるゲーム、ある場所で実現した最高の技量の結果なのだ。

苫小牧ステーションビルちびっ子ひろば

北海道苫小牧市表町6 4 3 ☎(0144)36－8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー	446,720	T.S	エリア10
2	沙羅曼蛇	1,493,900	チカシ	
3	スーパーQIX	273,520	CX	12面
4	カルノフ	542,940	？？？	不明
5	妖怪道中記		CX	第3世界「幽界」の途中で死亡
6	ハングオン	1,080,340	不明	
7	ワンダーモモ	47,200	不明	2－2 クリア
8	アルカノイド	52,340	CX	
9	ハングオン	10,824,600	不明	
10	ダーウィン4078	554,040	T☆SHIGE	

ハイテクセガ青森

青森県青森市新町一丁目8 10 ☎(0177)34－3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	39,773,650	石沢達郎	75秒設定
2	サイドアームズ	1,875,100	小山内義美	
3	飛翔鮫	1,521,330	石川英雄	エリア265
4	カルノフ	999,999	井沼良樹	全面クリア＋α
5	沙羅曼蛇	2,000,100	中村信一	
6	スペースハリアー	39,303,420	YOM	全面クリア
7	バブルボブル	9,999,999＋α	井沼良樹	
8	サイコソルジャー	145,650	逢坂研	
9	タイムスキャナー	447,300	林宏治	
10	ハングオン	39,853,860	丹代有亮	

札幌そごう

北海道札幌市中央区北5条西2 1 ☎(011)213－2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4′48″06	AMMつきたてりの	Dコース
2	妖怪道中記	1コイン4面	吉田明弘	
3	飛翔鮫	947,090	りょうざん連合	
4	ワンダーモモ	136,800	松林辰也	3－3
5	沙羅曼蛇	3,691,900	AMM田中博史	6－2
6	サイコ・ソルジャー	1,000,000	広瀬、高田、北畠	コンティニュー
7	ローリングサンダー	398,400	小樽のりよし	
8	サンダーセプターII	474,640	AMMえびちゃん	
9	アルカノイド	1,083,620	KYO	
10	ファンタジーゾーン	20,539,200	AMM田中博史	

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5丁目4番3号 ☎(0154)53－2486

	CAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー	417,650	SPT.EIJIN	全面クリアー
2	ワンダーモモ	154,600	N.GIL	
3	ドラゴンバスター	4,000,000	N.GIL	
4	妖怪道中記		SPT.EIJIN	3面幽海まで
5	怒	1,362,400	池田和明	ノーミス全面クリア
6	サイドアームズ	2,136,700	NGIL	全面クリア
7	サイコ・ソルジャー	292,800	SSR	
8	アルカノイド	938,710	T	全面クリア
9	スーパークイックス	168,360	POW	
10	グラディウス	1,094,500		

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33－6584

	GEME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダーモモ	303,200	FIRE BURST	全面クリアー
2	サイコ・ソルジャー	564,200	Lip Tick	6面
3	ローリングサンダー	369,660	Lip Tick	全面クリアー
4	アウトラン	4′53″21	EXPRESS	スコア51,737,570
5	サンダーセプターII	477,260	Lip Tick	全面クリアー
6	魂斗羅	1,368,400	SIR.清ちゃん	
7	飛翔鮫	888,970	S.A	
8	エクセライザー	1,408,300	弥生式大変人	
9	スーパーQIX	209,420	SOLJI	
10	ラスタンサーガ	246,200	うあああある～じ	

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683－4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	飛翔鮫	683,440	按田亨	128エリア(社会人)
2	ジャンボウ	1,099,700	〃	3－12 (〃)
3	ピタゴラスの謎	617,580	〃	2－13 (〃)
4	ティード・オフ	22ホール(－3)	田中祐一	1コイン (〃)
5	華弥生	32文	KAZUYA・MINATO	1コイン (〃)
6	アウトラン	4 53″00	AMM-RINO	レイクサイド スコア40,826,270(学生)
7	バブルボブル	7,807,190	清水英夫	4－99 (〃)
8	ダンクショット	6チーム	笹谷尚史	1コイン (〃)
9	魔境戦士	128,800	塚村仁志	3ステージ(〃)
10	トップシークレット	263,500	FW-NG	3ステージ(〃)

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23－3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4′49″31	おしのびAI	レイクサイド
2	ワンダーモモ	166,400	AKI	
3	飛翔鮫	1,037,820	AKI	
4	サイコ・ソルジャー	323,940	DOD	
5	バブルボブル	9,999,990	SIGMA-VX	5周目、89面
6	サイドアームズ	1,848,000	アールエヌTAO	
7	魂斗羅	321,400	AKI	ラウンド10
8	ローリングサンダー	337,800	W・M	ラウンド10
9	サンダーセプターII	456,490	NMO	
10	カルノフ	999,999	EL PEO-PLE	

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4′51″12	やらえだ	
2	カルノフ	999,999	M.S	1コイン全面クリア
3	サイキック5	4,117,600	M.S	1コイン全面クリア
4	ザインドスリーナ	4,921,200	MARHAL ASH	1コイン全面クリア
5	飛翔鮫	1,481,170	MARHAL ASH	1コインエリア252
6	ワンダーモモ	200,100	SAIMK2 SR	1コイン
7	バブルボブル	9,999,990	POO太とVGM	1コイン全面クリア
8	スーハーバブルボブル	9,999,999	VGM	1コイン全面クリア
9	サイドアームズ	1,835,000	XANADD	1コイン全面クリア
10	快傑ヤンチャ丸	1,036,500	イトボック	1コイン全面クリア

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621－1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4′44″68	中川剛	ストーンヒル 1コイン・ゴールイン
2	アウトラン	4′49″21	JSGA-SET	ヴァインヤード 1コイン・ゴールイン
3	スーパークィックス	157,160	田所宏規	1コイン・R-6
4	サンダーセプターII	493,790	風見螢子	クリア
5	ローリングサンダー	323,180	大和弘幸	R-9
6	飛翔鮫	1,238,890	りょうざん連合	1コイン
7	ワンダーモモ	300,700	つきだてりの	1コイン・クリア
8	沙羅曼蛇	6,413,000	幕田貴宏	10－2
9	魂斗羅	1,768,400	幕田貴宏	クリア
10	エンデューローレーサー	17,046,427	幕田貴宏	クリア

ハイテクセガ平岸☆

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目1 2 ☎011(812)2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4′50″15	LAP-BMXER	Dコース80秒車ハード スコア51,597,250
2	ダンクショット	118：117	LAP-V.F.R	10面クリア(タイム2分)
3	ファンタジーゾーン	13,406,000	LAP-BMXER	
4	タイムスキャナー	1,835,240	LAP-BMXER	ファイナルステージクリア 1ゲーム5ボール
5	奇々怪界	634,600	米田	
6	ハングオン	44,979,340	LAP-BMXER	ライドオンタイプ 4′39″07 タイム優先
7	カルノフ	999,999	LAP-V.F.R LAP-BAM LAP-汗っかき 3名	1コイン最終面クリア
8	沙羅曼蛇	1,949,400	藪	1コインのみ
9	アルカノイド	1,120,490	田中	1コイン最終面クリア
10	サイコ・ソルジャー	388,750	LAP-BAM	1P1コイン 5面

ファミリーランドアルパ

岩手県大船渡市盛町字町10 11 ☎(0192)27－5143

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルボブル	5,491,370	むらかみちゃん	1人 100面
2	バブルボブル	8,520,000	むらかみちゃん T.N	2人 ハッピーエンド
3	スーパーバブルボブル	3,578,730	石杜ゆずる	1人 79面
4	スーパーバブルボブル	7,660,350	むらかみちゃん ESP-K.K	1人 ハッピーエンド
5	沙羅曼蛇	2,547,400	後藤政弘	4－2
6	カルノフ	507,670	ESP-K.K	6面
7	アルゴスの戦士	1,870,970	ESP-K.K	20面
8	飛翔鮫	835,400	ESP-K.K	149 エリア
9	スラップファイト	1,901,010	たかのぶ	255 エリア
10	アルカノイド	847,040	後藤隆治	ALL

ゲームプラザNTK恵庭店

北海道恵庭市末広町153 ☎(0123)33－2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4′50″65	木内達夫	レイクサイド ノーマル 75秒設定
2	飛翔鮫	450,820	村本誠	エリア78
3	ダライアス	5,627,280	木内達夫	Xゾーンクリアノーマル
4	魔境戦士	349,400	村本誠	5面
5	サイコ・ソルジャー	409,100	"ARI"	7面
6	妖怪道中記	(第4世界)	角本正樹	1コイン
7	魂斗羅	1,814,500	村本誠	最終面クリア
8	ダンクショット	9回戦116：113	吉田くん	ノーマル
9	バミューダトライアングル	1,610,660	木内達夫	最終面クリア
10	カルノフ	999,999	Y・K 北山洋一(苫小牧)	9面

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761－6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖怪道中記		佐野、安藤	全面クリア地獄界
2	バブルボブル	1,822,500	川岸	パワーアップ37面 1プレイ1コイン
3	サイドアームズ	1,989,700	イワシ	全面クリア
4	カルノフ	999,999	竹村	9面
5	沙羅曼蛇	2,186,400	川田	1コイン3周5面
6	アルゴスの戦士	4,917,020	前田	26面
7	バミューダトライアングル	509,810	竹村	8面
8	ローリングサンダー	270,320	ひらおか	8面
9	ダンクショット		佐々木	9チーム勝抜
10	ワンダーモモ	138,300	平岡	3－3

ダイエーDLL郡山店☆☆☆☆

福島県郡山市大町1丁目4-5 ☎(0249)34－2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4′46″00	SPREAM-SoL	ヴァインヤード
2	アウトラン	4′42″59	SPREAM-SoL	デスバレイ
3	アウトラン	4′41″96	SPREAM-SoL	ストーンヒル
4	アウトラン	4′43″71	SPREAM-SoL	デュアルウエイ
5	アウトラン	4′42″71	SPREAM-SoL	レイクサイド
6	ダライアス	6,281,660	AIRNEX T.S	Yゾーンクリア
7	サイコソルジャー(1P)	316,100	三宅由香ちゃん	最強ランク4面
8	飛翔鮫	7,000,000	三宅由香ちゃん	ハード
9	魔境戦士	299,300	川島利文とSoLは兄弟	4面
10	バミューダトライアングル(2P)	2,741,310	AIR NEX DDM&WIN	10万エブリ

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市川平1-14-15 ☎(0222)279－1724

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	3,273,660	NATURAL-α. ZMILF	579AREA
2	カルノフ	999,999	RYUZI(Mors)	ALLクリア
3	サイドアームズ(1PLAY)	2,752,000	NATURAL-TON	ALLクリア
4	沙羅曼蛇(1PLAY)	2,004,700	AHO SUZUKI	3-5
5	アレスの翼(2PLAY)	873,100	NATURBL－おみ&TON	全2周クリア
6	怒号層圏(1PLAY)	312,100	おざ	R6
7	奇々怪界	1,029,500	NATURAL －でらくん	3-8
8	バブルボブル(1PLAY)	6,349,260	NATURAL-おみ	POWER UP&オリジナル使用 ZAP2回
9	グラディウス(外国版)	837,500	たかお(Mars)	3-1
10	アルカノイド	978,320	ROM店長さん	ALLクリア ハード

子供ゲームセンター

岩手県上閉伊郡大槌町駅前 ☎(0193)42－6763

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイドアームズ	2,438,300	I.G.C-KND	永久パターンなし
2	奇々怪界	832,600	聡子好きだぜー	末広店
3	バブルボブル 1P	9,999,990＋α	I.G.C-ZUN	ZAP×4、RD64
4	〃 〃 2P	5,632,510	哲也 & EJO	ALLクリアー
5	スーパーバブルボブル1P	9,999,990＋α	I.G.C-ZUN	ZAP×5, RD71
6	リアル・マージャン	103,200	聡子好きだよー	
7	アルカノイド	1,053,400	プッツン 輪島	ALLクリアラスト 1機
8	源平討魔伝	全面クリア	オッえんでないがい	2時間
9	アテナ	590,150	聡子あいたいなー	赤剣、オール装備
10	ガルディア	9,999,900＋α	I.G.C-KND	2周目

ウィルトークタイトー☆

群馬県高崎市鞘町32番地 ☎(0273)26－4244

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	魂斗羅	993,900	三門みてるかのぞえち君	
2	飛翔鮫	1,526,550	ATARI命の諸星	1コイン 270エリア
3	サイド・アームズ	1,805,200	ませまんじ	1コイン最終面クリア
4	怒号層圏(1P)	1,263,970	MIKIBAKA	1コイン最終面クリア
5	(1P) バミューダートライアングル	586,300	MAK、SAITO	1コイン最終面
6	沙羅曼蛇	2,053,400	関口	1コイン3周目5面
7	ファンタジーゾーン	9,598,180	ロンパス	
8	サイキック5	1,961,400	ロンパス(H)	1コイン最終面クリア
9	ダンクショット	123－119	TRI -MENDO	最終面クリア
10				

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(0222)64－0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4′48″50	まるじ	Bコース
2	ティードオフ	No.22－6	まるじ	ノーマル
3	ダンクショット	9回戦クリア	まるじ	ノーマル
4	タイムスキャナー	1,317,590	まるじ	1コイン
5	カルノフ	999,999＋α	K.I	1コインクリアー
6	ファンタジーゾーン	14,552,540	K.I	3機ノーマル
7	アルカノイド	1,240,110	A.N	全面クリアー
8	怒号層圏	1,464,110	ACHA	1コインクリアー
9	スペースハリアー	32,161,790	A.N	1コイン
10	カルテット	99,999,990＋α	Spream-Bee	

DLL屋内遊園地一関店☆

岩手県一関市大町77番地 ☎(0191)23－5011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	999,999	STORM-YUI ARS・IGC-OMOMO	全面クリア
2	ローリングサンダー	455,340	D.R.	全面クリア
3	飛翔鮫	10,000,000	WONDER-OMOMO	エリア999
4	アウトラン	4′59″75	IGC-OMOMO	Bコース
5	アウトラン	4′46″09	IGC-OMOMO	Cコース
6	アウトラン	4′55″18	WONDER-OMOMO	Eコース
7	バブルボブル 1P	9,999,990	IGC-ZZZ IGC-M.P.F	同点者2名
8	バブルボブル. 2P	13,262,730	IGC-OMOMO IGC-ZZZ	点カセなし Happy End
9	スーパーバブルボブル 1P	9,999,990	IGC-ZZZ	
10	沙羅曼蛇2P	2,113,800	ACI-ARS ACI-MRN	3周目5面

筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎(0298)51－7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	SUPER QIX	200,000	KAO	途中でやめた。いくらでも可
2	ワギャン	VP 134	―――	石岡ナムコへ逃げた。
3	飛翔鮫	1,127,400	MAGICAL-SIN	Round178
4	魂斗羅	1,468,900	MAGICAL-MSA	全面クリア
5	サイコソルジャー	260,800	無記名	1P
6	カルノフ	999,999	3名様	全面クリア
7	プレビリアン	7,736,800	POT	?
8	奇々怪界	1,099,000	MAGICAL-MSA	21-Round
9	ローリングサンダー	326,780	WIZARD-WIN	Round10・3人
10	ワンダーモモ	162,800	フレンズの人	2－2

8ビット

山形県鶴岡市本町1丁目8－29 ☎(0235)24－8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	5,902,900	HI.	ACEINTY
2	ウェック・ル・マン24	536,220	NSR	54.4km
3	飛翔鮫	1,651,690	Spream-パル君	A-287
4	沙羅曼蛇	2,258,400	TOHRU	
5	ファンタジーゾーン	13,399,540	ヒサピCHAN	R-19
6	バブルボブル(1P)	6,281,670	マコリン	Clear
7	カルノフ	841,800	山添高校	
8	サイドアームズ	2,279,900	TOHRU	
9	ハレーズコメット	4,757,970	TAC-Lucky	
10	バミューダトライアングル	816,330	HKS-渡部丈志	

アビニョン

宮城県登来郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22－3221

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バミューダトライアングル	1,777,730	A・G・B"まさゆき"	全面クリアだヨ
2	怒号層圏	198,700	すーぱーげーまー"たかお"	ただいま故障中!
3	奇々怪界	765,000	すーぱーげーまー"たかお"	2周したよーな気がする
4	バブルボブル .	9,999,990	A・G・B"まさゆき"	Power UP㊒
5	快傑ヤンチャ丸	545,600	像輪玄かまだ	
6	沙羅曼蛇	3,023,600	A・G・B"まさゆき"	5-1の肉ダンゴまで
7	スーパーバブルボブル	9,999,990	"まさゆき"&"たかお"	Power UP㊒
8	カルノフ	999,999	A・G・Bのメンバー	全面クリアしたざんす
9	サイドアームズ	2,739,500	すーぱーげーまー"たかお"	全面クリアなんだぜ
10	ワールドカップ	3－0	かずお&みなかわ	7回戦クリア

びでおいんSAKA☆

埼玉県川越市新富町1-18-7 ☎(0492)24－9869

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	25,000,000＋a	プロジェクトA子	10時間40分 残98 エリア999
2	アレックスキッド	717,700	プロジェクトA子	14面までノーミス 全14面クリア
3	アレックスキッド	706,180	戦闘狂 ZED	全14面クリア
4	アレックスキッド	705,900	ベルサイユジョー	全14面クリア
5	カルノフ	999,999	薫ちゃんbyA子	最終面クリア(1コイン)
6	サイドアームズ	2,291,500	戦闘狂 ZED	1ミス全クリア
7	バブルボブル	6,069,900	プロジェクトA子	50面ドア未使用じゃどーなし 最高ランク98面2回Zap
8	沙羅曼蛇	3,736,200	プロジェクトA子	ノーマル 1コイン 5-6
9	ハングオン	40,807,060	CPM闘幻狂 RANSEUR	ライドオンタイプ LAP 4′57″05
10				

ハイテクゾーンセガ山形店☆

山形県山形市七日町2丁目1－8 ☎(0236)23－0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	999,999＋α	AMI-太田(AFC)	1コイン最終面クリア
2	飛翔鮫	10,000.000	BOMB(SFC)	1コイン18周、残機10機
3	サイコソルジャー	546,800	J.H	1コイン6面
4	サイコソルジャー(2P)	678,400	後藤哲也 & J.H	1コイン6面
5	アウトラン	4′47″78	Spream SHOT(SFC)	デュアルウェイ
6	タイムスキャナー	227,490	K.K(AFC)	ボルケイノステージ
7	奇々怪界	389,300	KEN	1コイン10面
8	サイドアームズ	3,039,900	Spream SHOT(SFC)	1コイン最終面クリア
9	沙羅曼蛇	3,216,300	KDD(SFC)	1コイン5-2
10	サイキック5	976,000	J.H	1コイン6面

ゲームセンタータイリョウ

宮城県角田市角田字牛舘6 ☎(0224)62－1384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	沙羅曼蛇	2,982,600	S・C・M(SVC)	4周目の5面
2	妖怪道中記		S・C・M(SVC)	最終面クリア(3コイン)
3	ローリングサンダー	489,520	S・C・M(SVC)	最終面クリア
4	サイキック5	1,991,000	S・C・M(SVC)	最終面クリア
5	バブルボブル2P	7,655,900	KOO&S・C・M(SVC)	100面クリア
6	スーパーバブルボブル2P	6,816,880	SIR&S・C・M(SVC)	100面クリア
7	サイドアームズ	2,408,900	SIR(SVC)	最終面クリア
8	飛翔鮫	443,830	パズー	5面(入荷3日目)
9	魂斗羅2P	222,500	IQ & BIG	4面(入荷3日目)
10	ラスタンサーガ	703,800	BE-BOP	0面(入荷3日目)

アメリカンクラブみずほ台店

埼玉県富士見市東みずほ台1-1-8 ☎(0492)52－4089

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	5′05″59	MA	スコア 33,439,550
2	カルノフ	999,999	高井勝男木	1コイン全面クリア
3	サイキック5	2,416,000	沢登研児	1コイン全面クリア
4	アルカノイド	1,046,120	堤則之	1コイン全面クリア
5	飛翔鮫	1,630,800	沢登研児	
6	ダンクショット		K.K	9面
7	バブルボブル	4,640,940	五島賢治	全面クリア
8	熱血硬派くにおくん	406,850	水谷	
9	奇々怪界	1,000,000	菊池剛	
10				

うすい百貨店『ナムコスカイランド』

福島県郡山市中町13－1 ☎(0249)32－0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	4面	WW-AXY	1コイン
2	飛翔鮫	1,296,810	WW-AXY	エリア240
3	ローリングサンダー	469,420	WW-SPN	10面ニューバージョン
4	ワンダーモモ	147,300	WW-TOY	1コイン3-3
5	スペースハリアー	34,534,010	WW-TOY	1コイン18面クリア
6	アテナ	577,500	WW-HAT	1コイン最終面クリア
7	トイポップ(1P)	140,000	WW-AXY	44面クリア CP
8	バブルボブル(1P)	4,520,330	WW-AXY	1コインZAP1回 パスワード無
9	トイポップ(2P)	44面クリア	WW-AXY&SPN	共に1コイン CP
10	バブルボブル(2P)	100面クリア	WW-AXY&SPN	共に1コインALL パスワード無

プレイシティキャロット仙台店☆☆☆

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2階 ☎(022)223－8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	328,600	SPREAM-I.Z	最終面クリア かくれボーナスあり
2	サイコ・ソルジャー	1,823,300	SPREAM-K.W	6ステージ最終面クリア ノーエブリー
3	ラスタンサーガ	584,100	SPREAM-I.Z	ステージ5
4	魂斗羅	2,969,900	SPREAM-SHOT	最終面クリア
5	飛翔鮫	10,000,000＋α	SPREAM-I.Z	18周目 AREA999以上 残機40
6	サンダーセプターII 3-D	498,500	SPREAM-FKS	MASTER (全面クリア)
7	ウェック・ル・マン24	596′6	Tag(Mars)	レベルイージー
8	エクセライザー	10,000,000＋α	BBR(Mars)	?
9	ダライアス	6,219,720	SPREAM-K.W	FINALZNE Yクリア
10	アウトラン	4′43″68	SPREAM-SoL	ストーンヒル ノーマル77秒設定

君こそゲーメスト！

1人で、ダライアス全コース全国制覇がついに出てしまった。予想通りと言うか、ハイスコアは神奈川県小田原のWELL TALK・TAITOから送られてきた。いち早く全国を制覇した、その人の名はECM－ZENJI君。まずは、おめでとう。

ところで、こちらは「残念ですね」と言いたい、アウトラン4コーストップの宮城県Spream－Sol君。Sol君はメ切りの前日まで5コース全部を制覇していた。編集部ではSol君のウワサでもちきりだった。ところがです、君こそゲーメストのメ切り日に、千葉県のFPG－TMC－わよう君の記録が届き、なんとDコースは塗り替えられてしまった。Sol君ご愁傷さま。DコーストップのFPG－TMC－わよう君の今後の活躍に注目したい。

今月号のアウトランのスコアは、出るはずのない数字が記入されている店が何軒かあり、これは記入時のまちがいだろうと判断し、一応アウトランのスコアからはオミットして掲載してます。転記の際はくれぐれもご注意。

なお、店名の横にある星印は、10個たまるとハイスコアラーが出た印として、プレゼントあり。

プレイヤーへの対応が悪いと、掲載店の取り消しもありますのでご諒承下さい。（T・M）

●飛翔鮫

10,000,000＋α	全国11人の皆様

●アウトラン（タイム優先）

Aコース	4′46″00	Spream-Sol（宮城）
Bコース	4′42″59	Spream-Sol（宮城）
Cコース	4′41″20	Spream-Sol（宮城）
Dコース	4′43″56	FPG-TMC-わよう（千葉）
Eコース	4′42″71	Spream-Sol（宮城）

●ウェック・ル・マン24（タイム優先）

1位	595.7	佐々木宏（東京）
2位	596.6	Tag（Mars）（宮城）
3位	598.7	ワギャンつきだて（北海道）

●ダライアス（クリア必須）

Vゾーン	5,033,470	ECM-ZENJI（神奈川）
Wゾーン	4,515,170	ECM-ZENJI（神奈川）
Xゾーン	5,927,110	ECM-ZENJI（神奈川）
Yゾーン	6,441,370	ECM-ZENJI（神奈川）
Zゾーン	5,510,580	ECM-ZENJI（神奈川）

●サイコ・ソルジャー

1位	1,823,300	Spream-I・Z（宮城）
2位	1,689,900	TUC-BEFAX（岡山）
3位	1,687,500	STAC-LNT（大阪）

●魔境戦士（全面クリア必須）

1位	684,500	ECM-FISHER（神奈川）
2位	672,650	プロジェクトA子（埼玉）
3位	625,900	NOP-PND（奈良）

●トップシークレット

1位	2,167,020	ECL-AOY（神奈川）
2位	1,174,490	STCパチプロファミリーズT.S（大阪）
3位	1,115,980	SHIN（岡山）

●ラスタンサーガ

全面クリア	SPREAM-I・Z（宮城）
	FAMK-SJ（千葉）
	ECM-ZENJI（神奈川）

●ワンダーモモ

1位	371,700	KCH-MAC-TAG（宮城）
2位	356,900	TEN（静岡）
3位	328,600	SPREAM-I・Z（宮城）

●ダンクショット World Chanpion（10面クリア）

AJAKO（千葉）	内田石津妹尾死んだ（大阪）
CRYSTAL（XTL）（静岡）	H.C.S.（いちごJAM）（岡山）
TRI-MENDO（群馬）	ゆうゆWithクラブ（愛媛）
LAD-V.F.R（北海道）	以上7名の皆様

amusement house MARY POPPINS ☆

埼玉県飯能市緑町15－12 ☎(04297)4－3132

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トップシークレット	1,102,600	プロジェクトA子	1コイン・ステージ7
2	ダライアス	6,066,860	CRS・RAN薫	Yゾーン
3	魔境戦士	672,650	プロジェクトA子	全ステージクリア残3機 残S 568 1コイン
4	飛翔鮫	20,000,000	CRS・AOI美琴	エリア999、残55機 所用時間8時間30分
5	奇々怪界	3,000,000	CRS・AOI美琴	ノーミス9－4 残30
6	沙羅曼蛇	3,646,100	CRS・AOI美琴	5-5 1コイン
7	カルノフ	999,999	CRS・RAN薫	全面クリア
8	ダークミスト	355,690	CRS・麗夢YURI	金王冠1コイン
9	ピタゴラスの謎	453,980	CRS・Y'S	40面 1コイン
10	バブルボブル	9,999,990	CRSの3名	IP 1コイン

サンペデックナムコランド ☆

千葉県習志野市谷津1－161 ☎(0474)77－5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	5,495,170	すぱいきっど	A-C-F-J-O-T-Y クリア
2	飛翔鮫	10,000,000＋α	ああるじいぶう	AREA 1900＋α(20-1)
3	アウトラン	4′50″53	ああるじいぶう	ストンヒルゴール
4	アウトラン	4′45″71	FPG-わよう	デュアルウェイゴール
5	アウトラン	4′47″59	COM	レイクサイドゴール
6	ワンダーモモ	257,400	Kei	4－4
7	魂斗羅	1,832,700	しばた	1コイン クリア
8	バルトリック	805,930	TOM	6面
9	エクセライザー	1,000,000＋α	ああるじいぶう	STAGE30で達成
10	カルノフ	999,999	COM	9面の最後 クリアせず

ゲームセンタートミー

千葉県佐倉市上志津1660－2 ☎(0434)87－4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	魔境戦士	486,650	川津ゆーすけのばんばん号	
2	トップシークレット	44,520	AMI	
3	飛翔鮫	1,168,600	ス ガヌマ君	
4	バブルボブル	9,999,999	SAC-LUM KI	1人で9周目
5	サイドアームズ	1,844,500	リンダ君	
6	アルゴスの戦士	7,420,270	ハコテン星矢君	
7	アルカノイド	1,307,320	ゆうくん	
8	熱血硬派くにお君	751,900	くわばら君	
9	グラディウス	2,516,000	吉田君	
10	沙羅曼蛇	2,658,800	KKK	4周目の5面

ビデオインセガ船橋店 ☆

千葉県船橋市本町1－3－30 ☎(0474)23－7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4′51″25	CGP-CHIR	デュアルウェイ スコア43,171,990
2	アウトラン	4′53″43	N・S	レイクサイド スコア37,985,250
3	奇々怪界	9,999,990＋α	木村雅彦	26周目5面にて
4	タイムスキャナー	818,750	AKI	
5	ダンクショット	オールクリア121:121	AJAKO	
6	サイコ・ソルジャー	211,850	CGP-CHIR	3面
7	ピタゴラスの謎	407,240	L・C	
8	アレックスキッド	519,600	チョーニー	RD17
9	カルノフ	835,670	K・F	
10	ブロックギャル	56,020	RYO	

ハイテクセガ柏店

千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63－9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4′54″40	FAMK-JUP	レイクサイド スコア40,593,270
2	パーフェクトビリヤード	58,000	スペルマー秋山	7面
3	タイムスキャナー	596,850	グレート住	最終面
4	ブロックギャル	72,370	武貢	
5	トップシークレット	37,560	K.OHURA	5機設定
6	サイコ・ソルジャー	1,000,000	Dr.K	5機設定 コンティニューしまくり
7	飛翔鮫	5,123,720	FAMK-POP	AREA 972 10-4
8	魔境戦士	43,800	エイズ水上	
9	カルノフ	999,999	FAMK-POP	全9面クリア カウンターストップ
10	バミューダトライアングル	1,711,570	FAMK-POP	全面クリア、エブリなし

小野塚商店(愛称:トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町3－32　☎(045)753－3621

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルゴスの戦士	849,390	MYZK	
2	カルノフ	735,280	SZMR	
3	奇々怪界	223,600	IWMR	
4	サイドアームズ	1,790,000	SKY	全面クリヤ
5	ダンクショット		KBYSh	9面
6	バミューダ トライアングル	1,613,900	WTNB	全面クリヤ
7	バブルボブル	5,824,370	NKMR	ZAP2回コマンドなし
8	飛翔鮫	1,832,360	WTNB	全面クリヤ
9	ラスタンサーガ	433,300	TsRGSK	
10	ワールドカップ		KWGCh	全面クリヤ

ゲームセンタースカッシュ

東京都小金井市本町5－19－3　☎(0423)85－4565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル	9,999,990＋α	FAN-SDF	7周
2	バブルボブル2P	6,113,960	FAN-ITO-ISM	
3	カルノフ	999,999＋α	FAN-SDF、KEK	ノーマル
4	バルトリック	253,830	U・W・F	4機、EASY
5	ティード・オフ	＋4	ERP-OSAM	ノーマル
6	飛翔鮫	1,352,490	小平	3機、EASY
7	奇々怪界	632,750	岩井	
8	アルカノイド	887,850	山本	ALL、3機、難
9	アウトラン	4′50″90	TAC	Dコース タイムハード車数イージー
10	〃	4′50″50	TAC	Dコース

ナムコゲームスポット

千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内　☎(0473)26－1958

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	5面	むらい	1コイン
2	アルカノイド	1,313,610	キングシーザー	ALL
3	サンダーセプターII	496,260	CGP-CHIR	MARSHAL
4	魂斗羅	2,954,600	CGP-CHIR	ALLハード
5	飛翔鮫	1,006,600	むらい	エリア128
6	ワンダーモモ	257,400	CGP-ZAM	4－3
7	カルノフ	934,750	CGP-ZAM	9面
8	サイドアームズ	1,888,400	CGP-ZAM	ALL
9	アレックスキッド	167,250	CGP-ZAM	4面
10	グラディウス	1,795,200	田口順則	4－7

インベーダーハウストップ

神奈川県藤沢市湘南台1-30-19　☎(0466)45－8641

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワールドカップ	5－1	H.Y	5対1
2	沙羅曼蛇	1,322,700	T.G－SA	2－5
3	カルノフ	743,980	FOX	1コインクリア
4	熱血硬派くにお君	448,450	TG－SA	
5	アルカノイド	994,610	Y.K	ALL
6	ファンタジーゾーン	12,220,500	T.G	
7	テラクレスタ	570,500	T.G－SA	
8	アルゴスの戦士	3,785,080	H.S	27面
9	怒IKARI	243,500	A.S	4ゲート
10	メジャーリーグ	293,800	RAT	7対0

アポロ

東京都東村山市栄町2－16－18　☎(0423)95－1880

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	魔境戦士	74,050	はまっちょ	
2	トップシークレット	52,690	KIN	
3	ワンダーモモ	42,800	ETS	
4	スラップファイト	1,203,400	佐藤	
5	サイキック5	1,462,300	MAPPY	1コイン最終面クリア
6	カルノフ	595,660	END	7面
7	魂斗羅	1,354,000	ETT	最終面クリア
8	ジャッカル	336,400	MAPPY	
9	グラディウス	1,036,200	ETT	
10	バルトリック	272,270	ICPO	4面クリア

ゲームプラザ☆

千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内　☎(0472)27－3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	226,800	KEI	R4－3
2	ラスタンサーガ	257,500	BAW	R－3
3	トップシークレット	1,061,260	JAG-Y・I	1コイン2周目1面
4	サイコ・ソルジャー	303,450	ZAIKE、DA	アテナコイン数不明
5	飛翔鮫	954,950	SFF-T.S	エリア　176
6	サンダーセプターII	472,630	FPG-TML-わよう	マーシャル
7	カルノフ	999,999	FHH KGB	カウントストップ 全面クリア
8	スペースハリアー	35,314,260	ZAT	1コインクリア
9	マウトラン	4′43″56	FPG-TMC-わよう	デュアルウエイ
10	グロブダー	5,517,250	FPG-TMC-わよう	99面のみクリア

プレイシティキャロットIN甲府(甲府周辺集計)

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所　☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイコソルジャー(1P)	721,500	PKA (PCC甲府中央店)	1コイン最終面
2	魂斗羅(1P)	2,510,700	TAK (RCC甲府中央店)	1コインクリア
3	飛翔鮫	6,047,200	TN-KO (PCC甲府中央店)	11周目
4	タイムスキャナー	880,660	岩崎荒野 (RCC甲府中央店)	1コイン
5	ワンダーモモ	235,300	BAG (大丸富士見店)	
6	ラスタンサーガ	1,111,000	UNYホンダ (善光寺CH)	
7	スーパークイックス	300,050	てらちん (大丸富士見店)	
8	ローリングサンダー (NEWバージョン)	899,980	UNYホンダ (善光寺CH)	1コインクリア
9	ウェック・ル・マン24	604.0	GAUCHO (PCC甲府中央店)	
10	ブレイウッド	1,201,920	UNYホンダ (善光寺CH)	

プレイシャトー☆

神奈川県横浜市中区 伊勢佐木町4－109　☎(045)251－8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス(2P)	6,188,630	ILG-K.Mと ECM-SIN	ゾーンY
2	妖怪道中記		EXTREME-JOE	1コイン全クリア人間界
3	トップシークレット	2,167,020	ECL-AOY	2周目クリア
4	ラスタンサーガ	388,300	阿部貴佳史	3面
5	魂斗羅	2,178,400	ILG-M・M	1コイン全クリア
6	ダンクショット	121－112	椎名学	10面ワールドシリーズ
7	飛翔鮫	10,000,000＋α	ILG-K・M	エリア999以上 残機25以上
8	魔境戦士(1P)	407,550	EXTREME-JOE	6面
9	無頼拳	444,200	K・S	2周目クリア
10	ワンダーモモ	180,200	WING-LUM	3－4

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1　☎(03)983-0618

	CAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	魔境戦士	445,950	吉田	
2	魂斗羅	1,578,800	媚妹Baby	1COIN 最終面クリア
3	飛翔鮫	1,180,180	坂本	
4	ティードオフ	22ホール－1	じしょう	1COIN 最終面ホールアウト
5	ダライアス	5,976,590	AKI	
6	カルノフ	999,999	ACT-EMPTY	
7	サイドアームズ	2,189,900	プロジェクトA子	
8	アウトラン	36,770,530	PHAZER	
9	グラディウス	8,856,800	名古屋のSP2	
10	奇々怪界	1,682,300	メニコンO_2	

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0552)32－7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	4,019,360	タカシ (ニュースター)	(Wゾーン)
2	ダライアス	5,371,040	小沢 (ニュースター)	(Xゾーン)
3	ダライアス	4,503,720	中込 (ニュースター)	(Zゾーン)
4	妖怪道中記	33,800	パチプロ (ゲームプラザ)	最終面クリア
5	ラスタンサーガ	504,500	タカシ (ニュースター)	
6	魔境戦士	224,800	ひでおくん (土高池)	
7	飛翔鮫	1,003,960	アルプス (ニュースター)	
8	ワンダーモモ	143,900	パチプロ (プラザ)	
9	魂斗羅	1,867,000	松林寺の松 (ニュースター)	
10	ダンクショット	118対115	CCD (ニュースター)	優勝

WE'LL TALK TAITO小田原店☆☆☆

神奈川県小田原市栄町2－13－19　☎(0465)23－5455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	5,115,730	ECM-ZENJI	(Zゾーン)
2	ダライアス	4,937,650	〃	(Vゾーン)
3	ダライアス	4,515,170	〃	(Wゾーン)
4	ダライアス	5,809,260	〃	(Xゾーン)
5	ダライアス	6,290,030	〃	(Yゾーン)
6	飛翔鮫	864,890	OPC	エリア138
7	魂斗羅	1,481,900	ECM-HSP・KNJ	クリア
8	ラスタンサーガ	786,600	ECM-ZENJI	クリア残5
9	サイコ・ソルジャー	248,800	OSADA	4面
10	バミューダトライアングル	1,579,160	加藤輝高	クリア

プレイシティキャロット巣鴨店☆

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎(03)943－6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	畜生界	ちくしょ～	4コインクリア
2	ワンダーモモ	321,700	Mr.まさし君	4－4 クリア
3	飛翔鮫	10,000,000＋α	Lucky7 Now Win!	19周目 残34 4時間
4	ウェック・ル・マン24	595″7	佐々木宏	
5	バルトリック	1,813,420	ACU-EPS	7面 永パなし!
6	魂斗羅	2,714,200	KC-MFP	全面クリア
7	エクセライザー	2,036,800	HTLブラボー	R.36
8	サンダーセプターII	520,900	FANCY-KETOSE	MARSHAL
9	ローリングサンダー	853,320		10面クリア
10	トイポップ(1P)	155,210	KIMBLE見城	44面クリア

ウエストサイド

長野県長野市安茂里竹の裏1770－5　☎(0262)27－3676

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル	9,999,990＋α	NRC.宮尾照男 ACE.岩太だい!	4名
2	スーパーバブルボブル	9,999,990＋α	岩太だい!	
3	ザインドスリーナー	9,999,990＋α	岩太だい!	
4	飛翔鮫	1,009,540	ACE	
5	ピタゴラスの謎	399,940	ACE	
6	源平討魔伝		杉浦くん 竹内くん	1コイン鎌倉(最終面) 2名クリア
7	カルノフ	999,999＋α	ACE・DEF	2名
8	ASO	360,470	GMC・JPS	1名
9	アルカノイド	1,012,850	GMC・JPS	1名
10	サイドアームズ	1,843,900	宮尾照男	

綱島キャロットハウス

神奈川県横浜市港北区綱島西2-2-9　☎(045)544－1969

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	魂斗羅	1,824,500	EXTREME － JUU2A	最終面クリア
2	飛翔鮫	894,810	ECL AOYAGI	エリア172
3	ローリングサンダー	532,500	ECL AIR	最終面クリア
4	ワンダーモモ	214,200	けやきのUTA	4－3
5	カルノフ	999,999	ECL・TOPPLE BILLY	最終面クリア
6	サイドアームズ	2,152,400	ECL・BILLY	最終面クリア
7	サイコ・ソルジャー	463,050	ECL-TOPPLE	最終面
8	スーパークイックス	176,670	ECL-AIR	ラウンド5
9	妖怪道中記		EXTREME JOE	餓鬼界おしまい
10	アウトラン			

カジノカーニバル

東京都立川市柴崎町3－2－16　☎(0425)22－2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	怒号層圏	1,345,710	ガントレット やろおぜ!!1P	全面クリア
2	魂斗羅	2,739,700	ビービー!! ぼっくぼおお	全面クリア
3	カルノフ	999,999	立川駅すぐ そば名取屋	全面クリア
4	飛翔鮫	3,485,240	とよけんあ	AREA581
5	沙羅曼蛇	4,693,900	LTS船木七右衛門	6周目6面
6	エンデューロレーサー	41,073,230	谷山舞奈	3′56″98
7	バブルボブル 2P	5,679,780	H.T & HU	ALL
8	アウトラン	4′44″90	アフリカの星K.S	デュアルウエイ カイガイバージョン
9	スラップファイト	248,735	ガントレット やろおぜ!!	255
10	タイムスキャナー	1,612,520	K.T.Z	

■ヒットゲーム BEST 10

新登場いきなり１位飛翔鮫、上位総入れかえ

前回	順位	ゲーム名	メーカー名
初	1	飛翔鮫	タイトー
1	2	アウトラン	セガ
初	3	妖怪道中記	ナムコ
初	4	ダライアス	タイトー
2	5	バブルボブル	タイトー
8	6	魂斗羅	コナミ
初	7	サイコ・ソルジャー	SNK
9	8	沙羅曼蛇	コナミ
初	9	ワンダーモモ	ナムコ
3	10	カルノフ	データイースト

今月はさっそく本題に入りましょう。

集計店数は65。先月の段階では考えてもみなかった、初登場でいきなり1位の「飛翔鮫」。何一つ新しいアイデアもなく、「タイガーヘリ」の2番せんじ（ぜんじではない）としか思えない、何の変哲もないシューティングゲームじゃないですか。――と悪口はこの位にしまして、なぜこういう現象が起きたのでしょう？

①製品が大量に出回った。

②ここ最近、正統派のシューティングゲームが出ていなかった。

というのが大きな理由でしょう。それでも、店単位で見ると、爆発的大ヒットという訳ではないんですよね。

次の集計は、上の表のポイントを一店当たりの平均値に換算したものです。ご覧下さい。

1位　ダライアス
2位　アウトラン
3位　妖怪道中記
4位　飛翔鮫
5位　サイコ・ソルジャー

と、「ダライアス」がダントツ。言い換えれば、「ダライアス」は数こそ出ていないが、各店の目玉商品になっているワケです。

ちなみに余談ですが、「ゲーメストアイランド」に送られてくるイラスト部門。

1位　ワンダーモモ
2位　サイコ・ソルジャー
3位　イシター（げっ！）

ねばれるか？「妖怪」

――さて、次へ行きましょう。

1位は譲ったものの、今だ根強い人気の「アウトラン」。



①ファンタジーゾーン
②アウトラン（1曲目）
③アウトラン（2曲目）
④怒涛のスペースハリあ〜〜

私事で恐縮ですが、PCC巣鴨店のマシンが、かれこれ50日近くもエンルスト中！　おかげで最近ロクにやっとりません。他の皆様ガンバッテね。（もう限界近くまで迫っとりますな……）

そう言えば、見ました、例のソニーの攻略ビデオ。（3500円、5000円）結論ズバリ、「技がアマい！」

エラそうなこと言って恐縮ですけど、単なる環境ビデオの域でしかない。だいたい、早送りなんかして参考になるんですか？　時間巻くのにセコい編集するなっての！　個人的には期待外れでした。

お次「妖怪道中記」、さすがAOUショーの目玉だっただけあります。「ワンダーモモ」がイマイチふるわなかったのも、互いの発売日が近かったせいでしょう。実際、後者はゲーム内容にかなりモノ足りない面がありましたし。

「サイコ・ソルジャー」ですか。最近のSNKの悪い傾向だと思うんですが、画面構成がゴチャゴチャしていて、どこに何があるのかわからない！「バミューダ」にしてもそうで、色彩面からも考えますと、背景がキャラをつぶしている。これでは一般ウケを狙うつもりが、かえって逆効果ですよ。メリハリをつけてほしい！

――さて、来月の傾向と対策でございます。

大型機種は安泰として、「飛翔鮫」「妖怪」がどこまでねばりを見せるか。輝かしいニューマシンがないので、気になる所です。そろそろコナミ辺りから、すごいのが出そうだけど!?　ではネ　（た）

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎(0263)35−6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	天界	TANの友人(S.P.U)	3コイン
2	妖怪道中記	人間界	TANの友人(S.P.U)	2コイン
3	サイキック5	12,831,200	マイナーTAN (G.A.W)	1コイン全面クリア
4	飛翔鮫	4,000,000＋α	Lucky7 (Now・win)	残15機 AREA 696
5	ダライアス	4,798,820	AIQ	X
6	ローリングサンダー	794,980	BPS	1コイン全面クリア
7	サイコ・ソルジャー	528,900	マイナーTAN (GAW)	6面
8	魂斗羅	417,200	恵一&恵美	
9	ワンダーモモ	255,200	マイナーTAN (GAW)	全面クリア1コイン
10	アウトラン	4′47″81	名古屋のSP²	レイクサイド

ゲームセンターヤマト

長野県飯山市南町17−1番地　☎(0269)62−4939

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4′51″81	ACN (MAT)	デュアルウェイ 75秒設定
2	アウトラン	5′01″12	ACN(MAT)	レイクサイド 75秒設定
3	ローリングサンダー（ニューバージョン）	369,060	ACN (MAT)	3人設定
4	サイドアームズ(IP)	1,924,400	ARCADIA Ⓡ	1コイン全面クリア
5	沙羅曼蛇	1,962,670	ACN (MAT)	ノーマル設定
6	怒	1,353,400	本多政之	全面クリア
7	くにお君	218,300	宮崎直樹	ノーマル設定
8	怒号層圏(IP)	1,322,950	佐藤正寛(UMA)	1コイン ノーミス クリア
9	ファンタジーゾーン	10,932,650	ACN (MAT)	ノーマル設定
10	源平討魔伝		6名全面クリア	ランク3

がらんがらん

長野県駒ヶ根市赤須東6−23　☎(0265)83−4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	3,898,280	FABLS MAMI chan	全面クリアZONE V
2	ダライアス	3,928,110	Lucky7 Now win！	全面クリアZONE X
3	ダライアス	4,043,450	Lucky7 AKABEE	全面クリアZONE Z
4	奇々怪界	3,924,200	Lucky7 Now win！	12周目7面
5	スーパーバブルボブル	2,997,610	おでちゃんキャノン	Round66
6	ワンダーモモ	178,500	UPA ZZ	VoL 3−4
7	カルノフ	572,180	スーパーおでちゃんMKII	Round 7
8	ローリングサンダー	656,320	FABLS UPA ZZ	全面クリア
9	アルカノイド	1,015,160	ちふみさん	全面クリア
10	源平討魔伝	55,100	森ちゃん今井	全面クリア中最低得点

HI-TECH SEGA 新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地　☎(025)223−3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カイロスの館	243,500	小林	ラウンド4
2	カルノフ	999,999	MMT	オールクリア
3	ピタゴラスの謎	375,500	笠間	30面クリア
4	ローリングサンダー	420,180	とむまこと	5面と半分
5	ダンクショット (SPORTY)	12×7	よこきやす	4面まで勝
6	アウトラン	36,228,440	星野健二	5′21″00
7	スペースハリアー(RD)	33,601,710	R・D	1コインクリア
8	ハング・オン(RD)	26,290,900	山本貢一郎	5分03秒44
9	サイドアームズ	789,800	児玉秀明	ラウンド4
10	アルカノイド	1,160,130	八木	オールクリア

ハイテクセガ万代店

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F　☎025(241)6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	5′06″78	Zn	スコア 42,769,670
2	スペースハリアー	32,535,580	RD	1コイン 全面クリアー
3	ハングオン	42,300,400	神林	
4	カルノフ	999,999	IIA	1コイン 全面クリアー
5	XXミッション	10,308,600	川島	
6	ダンクショット	POA117＝115	FOX	7面 1P
7	ソロモンの鍵	11,240,384	北上	1コイン 全面クリアー
8	奇々怪界	660,100	富樫	
9	ピタゴラスの謎	327,560	清水	
10	バブルボブル	9,999,990	計良	1コイン 全面クリアー

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮５丁目12―12　大工大前　☎(06)953―9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	2,697,690	カーナの河本	エリア397
2	スーパークイックス	204,670	GAW桜高のかおり	ラウンド７
3	ローリングサンダー	478,540	HART-A・B・E	旧バージョン 全面クリア
4	ジャンボウ	1,281,500	GAW桜高のかおり	３周目　７面 ヤクマン６回
5	カルノフ	999,999	GAW DISIR	全面クリア
6	トップシークレット	61,190	GAW桜高のかおり	ラウンド４
7	アウトラン	47,325,050	HART-A・B・E	タイム？？？
8	魔境戦士	381,250	GAW DISIR	
9	バブルボブル	9,999,990	GAW桜高のかおり	
10	バミューダ トライアングル	649,380	PISCES	

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り１丁目12　☎(0532)55―8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ウェック・ル・マン24	.601・5	EXTRA (ETEとIMM)	共に同ラップ
2	サイコ・ソルジャー	533,650	M.N.O	Rd.6
3	飛翔鮫	1,115,920	T'S ANGEL	AREA　184
4	タイムスキャナー	809,710	名古屋のSP²	継続無
5	ラスタンサーガ	503,900	EXTRA (MSS)	Rd.4
6	魂斗羅	2,284,700	EXTRA (MSS)	全面クリア
7	スーパークイックス	181,460	EXTRA (BIG BLAST)	Rd.6
8	サンダーセプターII	517,630	GMC.えるす	マスター
9	ロードランナー(アタリ)	934,020	EXTRA (BIG BLAST)	レベル９
10	ワンダーモモ	284,300	ASG-Y.W	Vol4-4クリア

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通１―４―９　☎(0258)36―0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	316,100	ACM-LA／	VOL4-4クリア
2	サイコ・ソルジャー	488,150	ACE近藤	６面
3	魂斗羅	2,193,200	ACM-TOM	最終面クリア
4	サイドアームズ	2,147,800	JOB	最終面クリア
5	飛翔鮫	2,423,730	ACM-TOM	エリア399
6	エクセライザー	448,200	中尾愛	
7	バブルボブル	9,999,990	関	
8	カルノフ	999,999	G.G.P	全面クリア
9	沙羅曼蛇	2,345,600	スミオ	４周目１面
10	ダブルドリブル	50点	AAX-シゲオ	ポイント

PASADENA☆

大阪府茨木市駅前町１―４―１　☎(0726)25―8270

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイコ・ソルジャー	1,616,300	STACパチスロ ファミリーズ・VIL	１Ｐ１コイン 最終面クリア
2	ポールポジションII	86,750	だるま	６周ノーミス ゴールＭＳＶ
3	対家麻濡感	40,000	トロピカーナ7	２勝
4	飛翔鮫	10,000,000＋α	STAC-うる星BABPLE	３月15日達成 999面
5	トップシークレット	1,174,490	STACパチスロファミリーズ・T・S	２―５
6	タイムスキャナー	1,158,690	PLEバカ	
7	サンダーセプターII	521,580	STACパチスロファミリーズ・VIL	今期限り ランクＡ６面
8	サンダーセプターII	477,090	STACパチスロファミリーズ・VIL	ランクＣ ６面
9	沙羅曼蛇	10,000,000＋α	STACパチスロファミリーズ・VIL	ノーミス 14―１で達成
10	妖怪道中記	輪回界クリア	STAC-MAX STAC-T・S	地獄行き

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場１―13―９　☎(0775)25―1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	1,059,720	山元博志	
2	カルノフ	999,999	Sgt peper	全面クリア
3	ワンダーモモ	194,000	NAM	１コイン3―4
4	魂斗羅	1,722,900	PAO²	ALLクリア
5	アウトラン	4'52"03	ASKA	
6	ダライアス(1P)	5,125,140	XI-24H	Yゾーンクリア
7	ダライアス(2P)	6,105,310	RV.／&PAO²	トータルスコア Yゾーンクリア
8	魔境戦士	621,550	山元博志	ALLクリア
9	ローリングサンダー	511,560	Sgt peper	６面
10	沙羅曼蛇	3,361,700	音無響子	５―２　１コイン

富士バッティングスタジアム

静岡県富士市水戸島本町64―１　☎(0545)63―7200

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'49"81	引退 VERTEX-AIR	Ｄコース
2	飛翔鮫	1,074,370	HIJ.GAY	R136
3	NEWローリングサンダー	412,160	SPREAM-FKS	クリア
4	魂斗羅	2,216,300	TEN	クリア
5	ダライアス	5,710,000	MEW	Ｙイカクリア
6	ジャンボウ	612,000	GAY	
7	沙羅曼蛇	3,854,500	KUZ	
8	ワンダーモモ	356,900	TEN	クリア
9	スーパークイックス	500	TENプラ	
10	アルカノイドII	1,036,440	HIJ&マークII	

ゲームプラザピノキオ

兵庫県明石市本町１丁目１―28　☎(078)911―1080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	魔境戦士	374,900	H・T―あきのり	途中交替
2	カルノフ	999,999＋α	EXTEND-DIG	
3	アウトラン	4'52"12	湘爆	75秒設定
4	アルカノイド	1,098,790	AHO	全面クリア
5	熱血硬派くにお君	517,000	てん	
6	飛翔鮫	985,760	ACK	
7	スラップファイト	2,335,620	森本達也	
8	妖魔忍法帖	2,384,400	湘爆	
9	バブルボブル	9,999,990	FBC	
10	スペースハリアー	1,828,100	ACK	

ビデオインマツヤ丸太町店☆

京都市中京区烏丸丸田町西入る北側　☎(075)211―8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	最終面クリア	裸亜具＆一の宮、北野	継続プレイ
2	飛翔鮫	10,185,640	超速連射DRU	19周目
3	アウトラン	4'48"96	吉田賢司	レイクサイド75秒設定 スコア45,989,350
4	バブルボブル(ノーマル)	9,999,990	宮本伸一	６周目63面
5	サイドアームズ	2,227,700	ミイラ転生死 RYOの墓	全面クリア
6	魂斗羅	1,893,700	M.BOY	1コイン、全面クリア
7	ダークミスト	701,280	裸亜具LGQ	
8	ラストミッション	358,300	松村幸治	全面クリア
9	奇々怪界	794,950	M.BOY	16面
10	アルカノイド	1,363,320	死のRYO のはらわた	1コイン、全面クリア

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56―2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	1,630,030	みっきー	
2	飛翔鮫	781,980	BIG	131A
3	魂斗羅	1,409,200	ASG-Y・W	
4	カルノフ	999,999	ASG-OJM	
5	バミューダ トライアングル	1,580,800	ASG-EXI	
6	ローリングサンダー (ニューバージョン)	518,520	ASG-Y・W	全面クリア
7	サイドアームズ	1,819,200	LU-SCZ²	
8	タイムスキャナー	948,870	ヴァリス・エクセレント	
9	ワンダーモモ	320,400	ASG-Y・W	全面クリア
10	アルカノイド	1,069,660	ONO	全面クリア

コスモランドムサシ

石川県金沢市武蔵町14―34　☎(0762)24―3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	791,250	おじさま	
2	サイドアームズ	1,831,800	TRT	
3	バブルボブル	9,999,990	じいじ	
4	カルノフ	999,999	DKI軍団	
5	奇々怪界	593,100	ごっつあんちちち	
6	沙羅曼蛇	1,594,300	コマンド	
7	ローリングサンダー	200,160	ちゃら	
8	アウトラン	37,095,310	やんちゃ姫	
9	ダライアス	4,078,780	ふっさんコマンド	
10	スペースハリア	33,137,840	コマンド	

ビッグキャロット京都☆

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211―4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'43"03	カンペものRYO	ストーンヒル
2	サイコ・ソルジャー	437,850	2年になれそうな NEC	４面
3	ワンダーモモ	318,400	山城のPAJ堀井	全面クリア
4	飛翔鮫	10,000,000	かさをなくした うる星BABPLE	エリア999＋α 23周目
5	スーパークイックス	137,940	髪切ったBOBBY	６面
6	アレックスキッド	280,710	なんちゃ―EXP	７面
7	ジャンボウ	411,000	私は誰なんでしょう	34面
8	バブルボブル	9,999,990	QQQ	ZAP７回68面
9	ローリングサンダー	370,500	ありがとー ／水島み〜な	ノーミス全面クリア
10	エクセライザー	287,700	FUSAN.フーさん	

キャノン最前線

愛知県名古屋市昭和区隼人町７番地の11　☎(052)834―3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	6,028,690	GUC	Yゾーン全面クリア
2	ダライアス	4,549,800	YUR	Xゾーン全面クリア
3	ダライアス	4,229,780	M.N	Zゾーン全面クリア
4	ダライアス	4,045,220	X.X	Vゾーン全面クリア
5	ダライアス	3,865,460	GUC	Wゾーン全面クリア
6	ダライアス２人同時	5,822,250	GUC&YUR	Yゾーン全面クリア 合計点数
7	ローリングサンダー	538,800	HCM-TARAKO	全面クリア
8	ワンダーモモ	326,200	HCM-MOLE	4―4全面クリア
9	飛翔鮫	1,456,420	ZAP	242エリア
10	魂斗羅	1,582,700	HCM-MOLE	全面クリア

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町３―４　☎(0762)31―3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイコ・ソルジャー(1P)	165,750	かみ	５人PLAY
2	タイムスキャナー	375,260	TECH	
3	ダンク・ショット	124―103	TRT	２試合目
4	カルノフ	999,999	DKI軍団	５人PLAY ９面クリア
5	ローリングサンダー	389,540	中村順吉先生	ニューバージョン5人PLAY
6	アウトラン	4'49"56	LEGEND	デスバレイ 75秒設定 スコア41,030,410
7	ピタゴラスの謎	297,780	TAKE	８面
8	バブルボブル(1P)	9,115,320	チャーリー笹錦	７周目98面
9	奇々怪界	539,300	EXCALIBUR	SCENE12
10	怒号層圏(1P)	1,340,750	コナちゃん	５人PLAY

ダイエーレジャーランド大和高田店

奈良県大和高田市幸町３―18　☎0745(22)5881(内)275

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'55"62	PAR―２	Ｂ―コース
2	魔境戦士	625,900	NOP-PND／	全面クリア(1P)
3	魂斗羅	1,333,100	吉川君	全面クリア
4	カルノフ	999,999	小坂田君	全面クリア
5	ワンダーモモ	147,900	まいた君	３―４
6	ローリングサンダー	383,280	与謝野マン	全面クリア
7	飛翔鮫	557,750	NOP-P？	エリア91
8	スペースハリアー	40,975,730	NOM	全面クリア
9	アレックスキッド	172,340	LOP-NOP／	４面
10	沙羅曼蛇	1,543,800	NOM	

グランドハウス　マキ

本社　名古屋市瑞穂区豊岡通3丁目34-3　㈱東海アミューズメント

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	沙羅曼蛇(1P)	3,825,600	CHARLEY-Pi〜	５―５
2	サイドアームズ(1P)	1,806,700	CHARLEY-YANO	クリア
3	のぼらんか	2,022,950	Mr.CHARLEY-会長	４―１
4	アレスの翼(1P)	568,300	CHAHEY-FSR	２―４
5	バブルボブル(1P)	9,999,990＋α	5人のみなさま	ZAP３回
6	スーパーバブルボブル	8,349,330	まめたん ヤンマーマン	ALL
7	ダンクショット	７面まで	CHARLEY-BABAキック	１分30秒設定
8	飛翔鮫	1,439,850	FSR	３周目
9	ザインドスリーナ	4,784,870	Charley-BABA	Ｒ４
10	ローリングサンダー	140,000	DORATANK	Ｒ３

君こそゲーメスト!! ●めざせウソスコア

カルノフ	1,035,400点	ゲーム雑誌に掲載されたスコア
バブルボブル	999万9990点 6周め38面	ゲーメスト編集部に個人から送られてきたスコア
アウトラン	4′49″26	ゲーメスト編集部に個人から送られてきたスコア

ハイスコアの歴史はウソスコアの歴史だ

上の3スコアは全てウソスコアで、誌上に掲載されたものか、ハイスコアとして申請されたものですが、アウトランについて見てみましょう。

アウトランのタイムはコンマ0秒以下の下2ケタに出るタイムの数は限られています。それでも、出るはずのないタイムを記したスコアが非常に多く送られてくるのです。

ここにあげたアウトランのスコアの場合がそうです。

このゲームで、どれほどいいかげんなハイスコアの申請がされているか、ということを改めて思い知らされています。

やがてウソスコアが…

世の中には、光があれば闇がある、表があれば裏がある、そして、ハイスコアがあれば、ウソスコアがある!? ということで、めざせハイスコア!!のコーナーの陰にある数々の邪道、ウソのスコアにまつわる問題を、ついに明らかにするコーナーができてしまいました。

いずれ誰かがやらなければいけないこととは思っていましたが…。

このコーナーでは、今後、ハイスコアに関する数々の問題点を取り上げていきます。

ハイスコアを、誌上でまとめて集計して競うという歴史はまだ浅く、初めの頃はとにかく点数を出してみて、点数さえ高ければいいや、という感じで、プレイヤー達や、ハイスコア集計をする人達も、あまりハイスコア争いというものを意識していなかったようです。

しかし、時がたつにつれて、ハイスコア争いはゲームの技術を競うものということが認識されはじめ、一定のルールでなければならない、永久パターンは認めない、等の傾向となって、現在に至っていると思います。

その中で、永久パターンや設定が違うというのとは全く別に、全くのウソのスコアを書いて送ってくるという、大問題がさまざまな例から発覚してきたのでした。

初めは、何でこんなスコアが出るのだろうと不思議に思っても、調査するのもままならず、半信半疑だった一流プレイヤーやハイスコア担当者も、時がたつにつれ、ウソの、スコアを送ってくる店やプレイヤーが現実に存在していることを認めざるを得ないことになってしまいました。

ハイスコア担当者の間でも初めは半信半疑だったのですから、それが活字となって全国ハイスコア等と実際に本に載ってしまうと、読者の百人中九十九人の人は信じてしまったのではないでしょうか。

ウソはなぜわかる?

それでは、ウソスコアがどのようにしてわかってきたのかというのを、読者も見分けられるように説明していきましょう。

まず、絶対に出ないスコアを送ってくるという場合。

例えば、カルノフは999999点でカウンターストップするのですが、100万点以上のスコアもありました。100万点以上はスコアが完全にわからなくなってしまうので、こんなスコアは絶対にでるわけありません。いいかげんにしろよな! とつい言いたくなりますね。

また、備考がアダになって発覚する場合。バブルボブルはZAPしても49面以下には戻らないのに、6周めの38面でカウンターストップだとか…出せるものなら出してみろと言いたいですね!!

また、各地のゲームのレベルからひときわとびぬけているスコアは、最近はマークされます。実際それで注目して、そのゲームセンターまで出かけてみて、「みせてね」と笑顔で頼むと、頼まれたほうは逆に青ざめてしまったという例(実はウソスコアだった)も多いのです。

しかし、ここで問題なのは本当にとびぬけたプレイヤーも実際にいるということ。出版社関係者は、東京を根城にしていますから、どうしても地方のプレイヤーを東京の仲間うちのレベルで判断してしまう。ウソだと思ったら本当だったということも、最近ではあるようです。これは反省すべきことだと思っています。

ハイスコアのある限り

しかし、かつてのハイスコアの中には、あまりにもあまりにも今から思えばウソ(限りなく黒に近い灰色)が多かったのです。

例えば、ある雑誌はハイスコアをいちはやく誌上で取り上げ、プレイヤーのレベルをアップさせたことは疑いありませんが、それにしてもひどかった! 1年前のハイスコアの頁をめくれば、そこには数多くのウソスコアがゴロゴロところがっていた。現在は担当者の努力で、随分と改善されてきたようですが…。

今後も、このようなことがあった以上、私達は徹底して疑ってかかっていくしかありません。ハイスコアの歴史はウソスコアの歴史でもあるのです。人類の歴史の中に戦争がなくならないように、ハイスコアの歴史の中にウソの文字がなくなるのは、いったいつの日になるのでしょうか。

☆コーナーの企画・タイトルの提案・命名者は岩手県一関市のZUN君。ありがとう。

(ぜんじ)

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4−26−1　☎(0862)72−6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	3,463,700	YZF	7面
2	ラスタンサーガ	437,400	つるみ	2面ノーマル
3	飛翔鮫	640,330	森	エリア99ノーマル
4	サイコ・ソルジャー	242,500	福原	4面ノーマル
5	魂斗羅	377,700	YZF	6面ノーマル
6	カルノフ	999,999	平井	全面クリアノーマル
7	サイキック5	3,662,500	原田敏之	8面ノーマル
8	サンダーセプターII	188,970	平田	ノーマル
9	奇々怪界	521,050	入道	8面
10	バミューダトライアングル	1,650,590	つるみ	最終面クリア

プレイスクェアスティング

岡山県岡山市本町1−3　☎(0862)32−9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	1,808,410	H.C.S(SON!)	エリア360
2	カルノフ	999,999	浅井だよ〜	
3	魂斗羅	1,611,300	H.C.S(いちごJ.A.M)	
4	1942	12,303,510	いまい	
5	ラスタンサーガ	559,900	TAT=宮川達夫	
6	ダンガー	2,857,900	H.C.S(供田のカス)	
7	グラディウス	2,011,100	H.C.S(供田)	
8	ハングオン	25,769,800	G、Z	
9	沙羅曼蛇	2,383,100	ウサギ男の因幡クン	
10	奇々怪界	5,816,990	OHK　A.O	

プレイスクエアウィル☆

岡山県岡山市表町2丁目2−28　☎(0862)27−9314

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	2,019,180	ま・めぞん	
2	カルノフ	999,999	DOI	全面クリア
3	妖怪道中記	第5世界 輪回界	ABE	
4	魂斗羅	1,753,900	H.C.S(いちごJAM)	1コイン全面クリア
5	ラスタンサーガ	164,500	ブッシー中野	
6	ダンクショット	World 126−117	H.C.S(いちごJAM)	
7	スーパーバブルボブル	8,499,290	H.C.S TCB関本	
8	トップシークレット	41,050	近藤妙哉	
9	アルゴスの戦士	3,911,730	XYZ	
10	ローリングサンダー	435,040	ABE	全面クリア

コインスナック24

岡山県岡山市浜野4丁目22−29　☎(0862)64−8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	5,407,980	MrPAK-DAND	Y−ゾーソ
2	アウトラン	4′55″43	SDI	75秒スタート
3	魂斗羅	1,703,900	H.C.S	全面クリア
4	魔境戦士	145,300	BBB	ノーマル
5	サイドアームズ	1,822,100	EVE	レベル(C)
6	飛翔鮫	1,002,940	ともだのカス	2周クリア
7	タイムスキャナー	320,850	原	ノーマル
8	トップシークレット	1,021,200	END	コンテニング全面クリア
9	ローリングサンダー	247,980	TOL	7面クリア
10	ラスタンサーガ	492,100	ZTR	4面クリア

スターダスト

岡山県岡山市駅前町1−7　☎(0862)26−4998

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン aコース	4′49″21	J・BOY	車:ベリーハード 75秒設定
2	アウトラン bコース	4′50″75	J・BOY	〃
3	アウトラン eコース	4′51″12	JOG	〃
4	ダライアス(Xコース)	4,732,500	のROY(H・C・S)	レベル最強 3機設定エキステンド+1
5	ダライアス(Yコース)	4,867,460	のROY(H・C・S)	〃
6	ダライアス(Vコース)	4,383,950	AHO. 岡部	〃
7	ウェック・ル・マン24	609.9	J・BOY	64秒設定
8	飛翔鮫	1,759,520	SONする(H・C・S)	ノーマル
9	アルカノイド	1,297,560	T・Y	ノーマル
10	ローリングサンダー	133,000	ぼくえ久保	ノーマル

ゲームスペースサンデー
長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21—1441

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	225,400	風下達也	4－3
2	飛翔鮫	991,900	ZRS・RGX	[illegible]-179
3	ファイヤートラップ	68,910	あみ、とんじゃら	
4	魂斗羅	1,488,900	H K Special	全面クリア
5	ローリングサンダー	679,520	(Y. S)	
6	アウトラン	5'05"62	岩永竜生	デスバレー
7	バブルボブル	6,222,480	ACM	
8	サンダーセプターII	498,200	HKS	
9	アウトラン	5'03"50	HKS	デュアルウェイ
10	スーパーバブルボブル	9,999,990	H K Special	

プレイシティキャロット藤塚店
香川県高松市藤塚町１—13—７　☎(0878)37—2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	5'07"18	LSI	スコア 29,346,520
2	スペースハリアー	35,642,910	JPM-φ9	1コイン最終面クリア
3	スーパークイックス	130,610	YYY	4面
4	エクセライザー	180,600	元木	
5	妖怪道中記	裁きの谷	渡辺美里M	1コイン
6	ローリングサンダー(ニューバージョン)	291,040	AAA	R-8
7	サイコ・ソルジャー	80,200	Y.ANDO	
8	魂斗羅	1,461,500	RUN	1コイン全面クリア
9	飛翔鮫	861,620	A	A.161
10	ワンダーモモ	140,400	おちげ㊡	3－4

ゲームセンターニューチャンピオン
岡山県倉敷市阿知２丁目５—31　☎(0864)21—7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	4,091,900	Y.M	1POWゾーン ベリーハード
2	サンダーセプターII	460,520	JOG!	ノーマルマーシャル
3	アレックスキッド	716,470	JOG!!	1P全面クリアノーマル
4	トップシークレット	1,115,980	SHIN	全面クリアノーマル
5	サイコ・ソルジャー	1,689,900	TUC-BEFAX	1P全面クリアノーマル
6	スーパークイックス	292,110	SOE	ノーマル
7	必殺無頼拳	449,750	BRN	1P全2周クリアノーマル
8	飛翔鮫	1,091,600	NEW TARZAN	193面ノーマル
9	魔境戦士	528,000	GALL	1P6ステージノーマル
10	エクセライザー	673,200	JOG!!	4周ノーマル

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町８—２　☎(0956)24—0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	999,999	ACM-SUPER DRUNK	1C10面
2	エクセライザー	205,500	いぼ	1C
3	ローリングサンダー	359,020	ACM-SUPER DRUNK	10面、1C
4	魂斗羅	726,300	山下邦人(M・R・X)	1C
5	妖怪道中記		M.S.三男	3面途中
6	沙羅曼蛇	2,654,000	ACM-SUPER DRUNK	4周4面 1C、1P
7	快傑ヤンチャ丸	394,100	ほ・あ・し・様	1C
8	怒号層圏	1,270,180	M.S.三男	1C、クリア
9	ワンダーモモ	174,700	砂の小舟	10面、1C
10	ビリヤード	48,400	LUKY BOY	4面、1C

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六ッ門２—34 三信ビル2F　☎(0942)35—4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	5'00"31	赤城山23号虎	デュアルウェイ スコア43,899,920
2	アウトラン	5'00"96	赤城山23号虎	レイクサイド スコア46,653,830
3	バブルボブル	9,999,990＋φ	さかなや	1コイン
4	バブルボブル	9,999,990＋φ	リップルレーザー	1コイン
5	魂斗羅	1,299,000	NEXUS－6	全面クリア
6	飛翔鮫	1,323,550	摩神A子	216エリア
7	ワンダーモモ	213,600	ASCII	4－3
8	ローリングサンダー	645,540	ASCII	ニューバージョン 全面クリア
9	スターウォーズ	6,226,895	アカンベーダー	ハード36面
10	サイドアームズ	1,842,300	ASCII	全面クリア

プレイランドナムコ
岡山県倉敷市佐沖字九間樋前1337 ジャスコ倉敷店内　☎(0864)23—2092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	230,000	BEFAX	4－4
2	アレックスキッド	622,500	JOX	13面
3	サイドアームズ	1,825,100	BRN	全面クリア
4	アレスの翼	1,081,800	BEFAX	全2周クリア
5	奇々怪界	679,350	FOX!	2周目
6	アマテラス	1,065,700	JOX	4時間
7	闘いの挽歌	477,050	BEFAX	2ミス全2周クリア
8	ワンダーボーイ	797,220	JOX	おやじのうそつき!
9	ASO	2,409,960	T.N	全面クリア
10	ガンスモーク	2,812,400	JOX	全面クリア

プレイハウスアスカ
佐賀県伊万里市浜町５番街　☎(09552)3—2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	第三世界「幽海」	H.KONDO	
2	妖魔忍法帖	5,137,000	S.SAKAKI	
3	沙羅曼蛇	2,339,800	M.SHIBAHARA	3－6　1P
4	怒号層圏	1,252,120	Mr.ILS	ALLクリア　1P
5	ブレイウッド	1,513,150	Mr.ILS	F－80＋α　1P
6	アルカノイド	1,373,400	M.SHIBAHAR	ALLクリア
7	NEW・ローリングサンダー	412,240	S.IKEDA	ALLクリア
8	ダブルドリブル	34Points	T.IMAMURA	1P
9	快傑ヤンチャ丸	767,200	M.NAKAMURA	1
10	ファミリースタジアム	年棒4800万	T.IMAMURA	W-G・21-0　1P

ゲームインプラザオリンピアン
福岡県北九州市小倉北区京町２丁目6—7　☎(092)521—2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	魂斗羅	1,516,600	G.M.C.DAN	全面クリア
2	飛翔鮫	2,934,400	G.M.C.DURAN	5周目AREA480
3	カルノフ	999,999	KYAN-Y・O	全面クリア
4	サイコ・ソルジャー	296,800	NYANKORO・T	
5	ラスタンサーガ	134,900	WANG CHUNG	
6	タイムスキャナー	1,732,590	NYANKORO・T	
7	ジャンボウ	398,000	PIRELLI.	
8	サイドアームズ	1,858,000	G.M.C.DAN	全面クリア
9	エクセライザー	404,000	KYAN-Y・O	
10	妖怪道中記		NYANKORO・T	4C全面クリア(天界)

ビデオゾーン
鳥取県米子市灘町２—52　☎(0859)22—9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	魂斗羅	1,310,800	長尾	1P全面クリア
2	ジャンボウ	501,400	小原	ノーマル
3	エンデューロレーサー	15,107,980	古志次郎	ゴールイン
4	バミューダトライアングル	1,594,220	ツカダ	レベル2全面クリア
5	サイドアームズ	1,847,100	OIT	最低レベル
6	飛翔鮫	790,720	ツカダ	ノーマル
7	サイコ・ソルジャー	427,800	生田	1Pノーマル
8	奇々怪界	362,700	池田	レベル2
9	魔境戦士	362,550	前田	ノーマル
10	1942	10,012,250	VOE・高橋店	3コイン最高レベル

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市２丁目１—30　☎(0958)29—3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'47"18	KCH-MAC-TAG	レイクサイド 車イージー
2	ワンダーモモ	371,700	KCH-MAC-YAN	4－4 クリア1COIN
3	ラスタンサーガ	1,179,400	MGF渕野	1COIN
4	ローリングサンダー	619,360	MGF NYA	New Version 全面クリア
5	飛翔鮫	10,000,000＋α	KCH-MAC-TAG	エリア999以上 1COIN
6	魂斗羅	2,761,300	MGF渕野	1COIN1P全面クリア
7	サイコ・ソルジャー	455,650	近藤早美	1Pノーマル1COIN
8	トップシークレット	42,160	MGF渕野	1COIN、R-3
9	エクセライザー	2,462,000	CAN	R48
10	妖怪道中記	天界	沙羅	コンティニュー有(3COIN)

ゲームキャロット住吉
長崎県長崎市千歳町11—６　☎(0958)47—3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	1,289,890	尾下達也	AREA-246
2	アウトラン			
3	ダンクショット	118対113	岡田勝也	POB
4	ティード・オフ	9ホール	野田裕之	ボール13個(1コイン) アルバトロス1回
5	奇々怪界	358,900	岩下茂信	10面
6	バブルボブル	5,203,880	古野裕志	R-75面　1P
7	ローリングサンダー	451,920	古野裕志	AREA-9
8	沙羅曼蛇	3,196,600	古野裕志	5周目の2
9	怒号層圏	161,600	河原田康貴	3面
10	青春スキャンダル	1,603,520	橋本佳尚	3面

キャンパス
山口県山口市平川大字平井611—15　☎ありません

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	1,048,290	TUC-鹿野雄二	エリア177
2	ブレイウッド(2P)	F80クリア	TUC-ロンリー UME&CAT.K	ZAPLしたよー 入荷2日目
3	バブルボブル(1P)	9,999,990	TUC-OMA	コマンド無使用
4	スーパーバブルボブル(1P)	9,999,990	TUC-OMA	コマンド無使用
5	恋のホットロック(1P)	9,999,900	ZARD.OMA DDD.XVL	カウンターストップ
6	ラッシュ&クラッシュ	899,800	TUC-CAT.K	4-5指のいたみで途中で中断
7	ダークミスト	540,610	TUC-ロンリーUME	1コイン7面のダンジョン
8	ファイヤートラップ	999,990	ZARD	ステージ16
9	カルノフ	999,999	TUC-DDD	1コイン9面クリア
10	ザインドスリーナ	9,999,990	リアルタイプ輪亀	最終面クリア

ジャスコ大分店ナムコランド
大分県大分市中央町１—２—７　☎(0975)37—1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	42,000	佐藤タカキ	2面
2	ワンダーモモ	174,800	Y・M	1コイン3－3
3	源平討魔伝	251,600	RX-78	1コイン最終面クリア
4	3DサンダーセプターII	368,960	中西淳	5面
5	奇々怪界	478,850	BBC	2－10
6	アルカノイド	794,950	MIKI	1コイン最終面クリア
7	沙羅曼蛇	1,528,400	高治祐一	1コイン2－6
8	ASO	1,896,150	I.T.16 ごとうまさのり	最終面クリア
9	グラディウス	639,000	安部宗司	2－1
10	ファンタジーゾーン	10,582,600	小野ひゃん	3－3

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7—17 森田ビル1・2・3F　☎(0958)45—9619

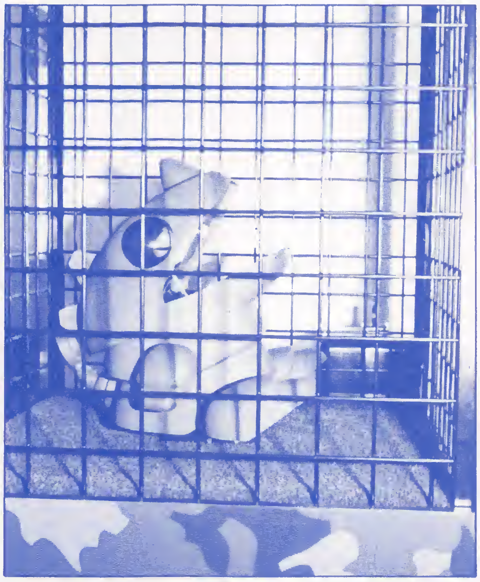
	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バルトリック	129,940	田中貞二	2面
2	ザインドスリーナ	215,710	藤田裕介	3面
3	ワンダーモモ	143,300	永田哲也	3－4
4	アレスの翼(1P)	285,500	橋本佳尚	1－4
5	××ミッション	167,600	小川慶輔	ノーマル
6	特殊部隊ジャッカル	472,000	大川正智	1P
7	魂斗羅	1,939,000	永田哲也	最終面クリア
8	サイドアームズ(1P)	1,792,700	片山道久	全面クリア
9	怒号層圏(1P)	239,430	田崎真也	4面
10	飛翔鮫	765,520	片山道久	エリア142

ウィルトークタイトー大街道店
愛媛県松山市大街道１丁目６—４　☎(0899)33—6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	5,076,070	Y.Y	Xゾーン全面クリア
2	飛翔鮫	2,543,760	御中賢一	全面クリア
3	ダークミスト	332,960	SURPASSER.RT	2面クリア
4	サイキック５	5,050,700	御中賢一	
5	ダンクショット	ZZZ124対118	ゆうゆWithクラブ	10試合
6	サイドアームズ	1,948,900	BY南平 ACNo3TAZ	
7	バミューダトライアングル	1,876,310	SURPASSER R.T	全面クリア
8	バブルボブル	9,999,990	岩崎浩一	
9	タイガーヘリ	9,999,990	SURPASSER. KENII	225エリア以上
10	1942	11,863,610	五十崎朋男	

大声に弱い怪獣

ワギャン ついに攻略法発見!?



人間の叫び声に反応する怪獣〝ワギャン〟の攻略法が、ついに発見された。発見者は、ゲーメスト大学人間工学部のワッフマン教授である。

ワッフマン教授は、「『1万人目が叫んだ時、体長30センチのワギャンは、50メートルに巨大化し、人類に大逆襲をするだろう…』と、ある予言者が警告しているが、それはワギャンの体内に蓄積されたストレスパワーが、1万人目の叫び声を聞いた時に爆発するのである」と、学会で発表した。

このワギャンを攻略するには、まず、10円玉を投入する。すかさずオリの中のワギャンにむかって大声で叫ぶ。これが基本であると、教授の発表の中では説明されていた。

あくまでも、声は大きいこと。あまりにも声が小さいと問題にされないだけではなく、ワギャンにせせら笑いをされてしまうという。たまに、スピーカーにむかって叫ぶ人がいるが意味はない。目標はワギャンの股下。ここをねらうこと。(ここに〝マイク〟という秘密兵器が内蔵されているらしい) これがワッフマン法である。

また、ワッフマン法攻略をきわめてない人でも、怪獣ワギャンに大声をあびせかけると、ストレス解消に役立ち、健康法としても、良さそうである。

ゲーム場で、ゲームに失敗した時などは、台などをたたかず、ワギャンに走るようにと教授は忠告している。

特に短気なゲームプレイヤーや失恋した人、上司をやっつけたいサラリーマンや、日頃子供にいじめられている親たちにも、やすらぎを与え、役に立つとのうわさが広がってきているもようである。

しかし、1万人目の犠牲者が誰に選ばれるか、現在のところ皆目見当もついていないとのこと。ワッフマン教授もその辺のところを、今後徹底的に調べてゆくと語っていた。

ワギャンは、このように注目を浴びていることを十分承知しているらしく、これからもテレビ等に姿を見せ、人間の大声の挑戦を受ける気構えを見せている。

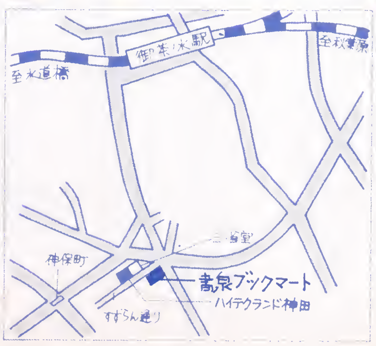
なお、ワギャンを捕えている株式会社ナムコのゲームセンターからは、ワギャンのポスターとメガホンをセットでプレゼントすると、ゲーメスト大学広報課に知らせてきた。詳細は88ページを参照のこと。

ゲーメスト・バックナンバーがぜーんぶ揃っているぞ

●東京・神田神保町

書泉ブックマート





うれし～ことに(特にゲーメスト編集部にとってはネ)ゲーメストのバックナンバーをバッチリと揃えてくれている書店があるので、紹介しよう。

場所は東京・神田神保町、駿河台下の交差点、すずらん通りの入口にある書泉ブックマートがそれだ。

この書店は4階建ての大きな本屋さんだけど、その地下が雑誌売場。

交通の便も最高にいいのでぜひのぞいてみてネ。最寄りの駅は御茶ノ水駅か地下鉄神保町駅。

(住)千代田区神田神保町1-1-21
☎(03)294-0011

近くに、セガ初のカードシステムの店(ハイテクランド神田☎295-6192)もあるから、ここも寄ってみるべし。

7月号は5月30日発売！

目玉も目玉、大目玉は…シ死シシシ

おっとこれだけは話せない！

というこ とで
編集長自ら
邪悪の神となって
編集部員を酷使し
血と汗を最後の一滴まで
しぼりだし
内容のこい〜ゲーメストを
お届けします。



7月号お当番編集長
御旅屋喜久

仙台のみなさん朗報ですよ ゲーセン銀座の真ん中で… ゲーメストのバックナンバーが手に入ります。

宝文堂

まあ、ちょっと聞いて下さい。仙台にも「ゲーメスト」のバックナンバーを揃えていて下さる書店ができたよ。

その名は宝文堂さん。仙台の中心街、中央通りにあって便利も便利。

なぜって、この中央通りは別名ゲーセン銀座（勝手に名前をつけちゃってごめんネ）と呼ばれていて、ジョイランド仙台やキャロット仙台などゲーセンが沢山あるんだ。つまりゲーメストを買いにきていただいて、そのついでにゲームをしていただけるってこと(逆かな。お願いだからゲームをし過ぎて㋘が買えなくなったなんてことのないように)。

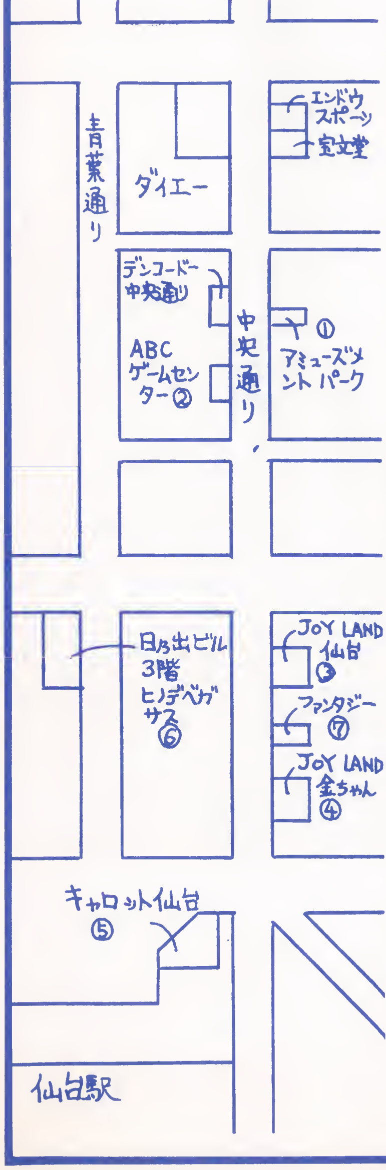
おまけにゲーセン紹介

ゲーメストの宣伝はこの位にして、おまけに中央通りのゲーセンを紹介しちゃおう。

（宝文堂の雑誌担当・又村俊憲さんの地図入り解説）



●宝文堂
㊟仙台市中央2丁目4−6
☎(0222)22−4181



アミューズメントパーク 1

名前がまずかっこいい。お店は小さいけど、タイムギャルがあるのはここだけ。

ABCゲームセンター 2

パチンコ屋さんの上にあるけど、別に関係ないから中学生もよくプレイしている。なんと!! ここにはザブロック3Dがあります。

JOYLAND仙台 3

タイトー系だけあって、さすがにタイトーさんのゲームがいっぱい。ここの特色は奥の方にコインゲームコーナーがあるということ。店内の感じも明るくてよい。

JOYLAND金ちゃん 4

ここもタイトー系。特色はタイムサービスがあるということかな（タダ券1枚プレゼント）。女性プレイヤーも結構いて、明るい雰囲気。

キャロット仙台 5

いわずと知れたキャロットですよ。そのレベルの高さはすごい！ サンダーセプターII 3Dは、ここにしかない。

ヒノデベガス 6

ここは映画館がいっしょに入っているので、映画を観るまでの時間つぶしでプレイする人がかなり入っているようだ。セガのゲームが多い。プーヤンがあるのだ。

ファンタジー 7

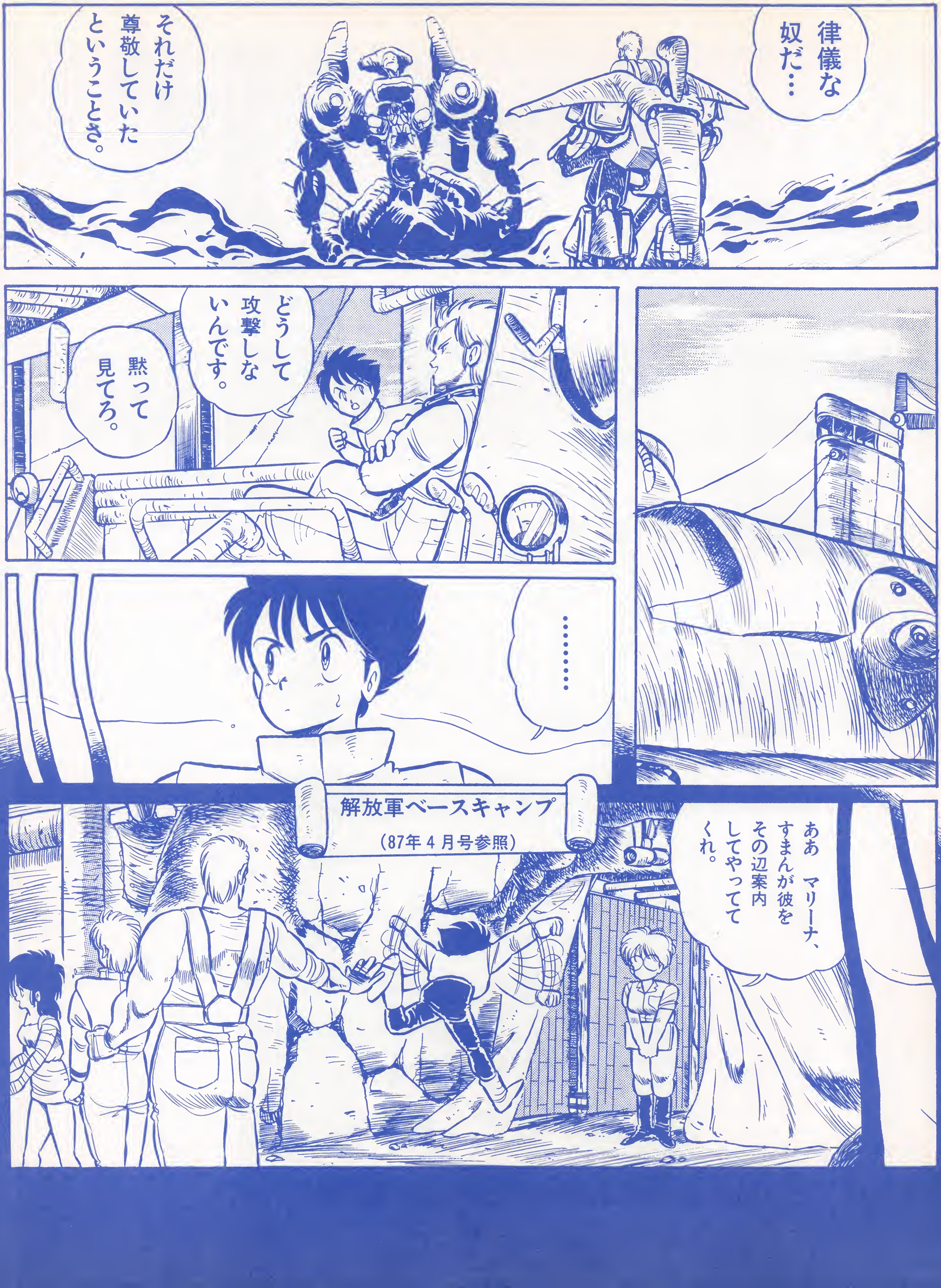
宝文堂の又村さんが1回も行っていないので、書けません。（なんという紹介だ!?）

ということで、宝文堂の又村さんに全面的に頼りきった、ゲーセンの紹介でした。


ジャルグ司令自らの出撃とは光栄だな。
メタルフリークス
貴様が裏切ったおかげで我がリブラ地区の信用はガタ落ちでね。解放軍を片付けない限り、私の出世もナシということさ。
それが本音じゃあるまい。
昔、世話になった恩はこの手で返すのが礼儀と思ってね……
原作：本多拓弥
絵　：蜂　文太

前号まで

パディを救うために出撃した解放軍だったが、ガナッシュの思惑により戦闘は回避された。時を同じくして解放軍基地を発見し動き出す同盟軍。絶対絶命の危機迫る！




じゃ
またあとでね
クリフ。
くおぼ
せなか…
ほね
ね、君、
見たとこ帝国
軍じゃなさ
そうだし、一体
どうしたの。
ええまあ
その成り
行きで…
ついて来て。
こっちよ。
へぇー。


こっらー
ジフィック
また煙草
吸ってる。
吸って
ねぇよ。
おっ
新しい
メンバーか？
いえ……
…見学です。
火がついて
なくても
ここで溶接
やってんのよ。
安心しろ
こいつは
チョコだ。
おっ
あっれー、ダイレルの
26番だ。てことは
サスはコンマ5だ。
おえっこれなんか
シェッカーの
37ミリモーター
じゃん、
ぜーたくー
帝国の〝マルイチ〟
からいただいた
のさ。メカが好き
みたいだな。
そりゃもう…
あっこれボア
広げてますね。
おーっわかるか
30％はかせいで
るぜ！
じゃあもしか
してこれ××の
××ですね。
こっちだ、こっち。××を
×××して×××の
×××だ！
そりゃあ、こんな物
見せられれば。
メカ好きの血が
騒ぐ！
楽しそうね。
……クリフ。
ねぇクリフ……


あなたも私達のメンバーに加わらない？
でも…俺は…その…
無理もないか……今まで平和に暮らしてきたんだものね。
………
ゴメン…
………
でも、これだけは考えてみて。
なんで私達が戦っているのか…なんで私が…


大変だ！同盟軍が向ってきている。
教えてくれ！
撤退準備急げ！
あんたも早く準備した方がいい。
それがな…奴らの司令、おそらく出て来ているだろうがちょいと理由ありでね。

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

~~No.1~~ No.2
No.3 ~~No.4~~
~~No.5~~ No.6
No.7 No.8

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

~~No.1（'86　5月号）~~
No.2（'86　7月号）
No.3（'86　9月号）
~~No.4（'86　11月号）~~
~~No.5（'87　1月号）~~
No.6（'87　3月号）
No.7（'87　4月号）
No.8（'87　5月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9324

══の号は売切れです。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
画数等			
備　考			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

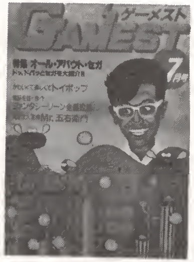
(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他)	

キリトリ線

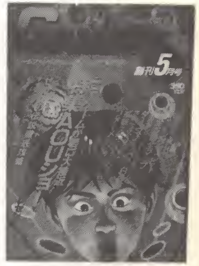
●創刊号は
完売しました。



No.3 ('86 9月号)



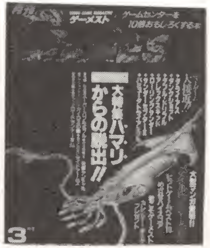
No.2 ('86 7月号)



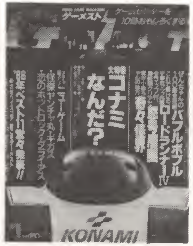
No.1 ('86 5月号)

●No.5は
完売しました。

●No.4は
完売しました。



No.6 ('87 3月号)



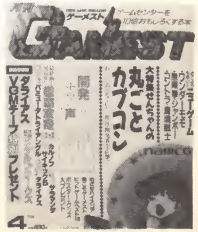
No.5 ('87 1月号)



No.4 ('86 11月号)



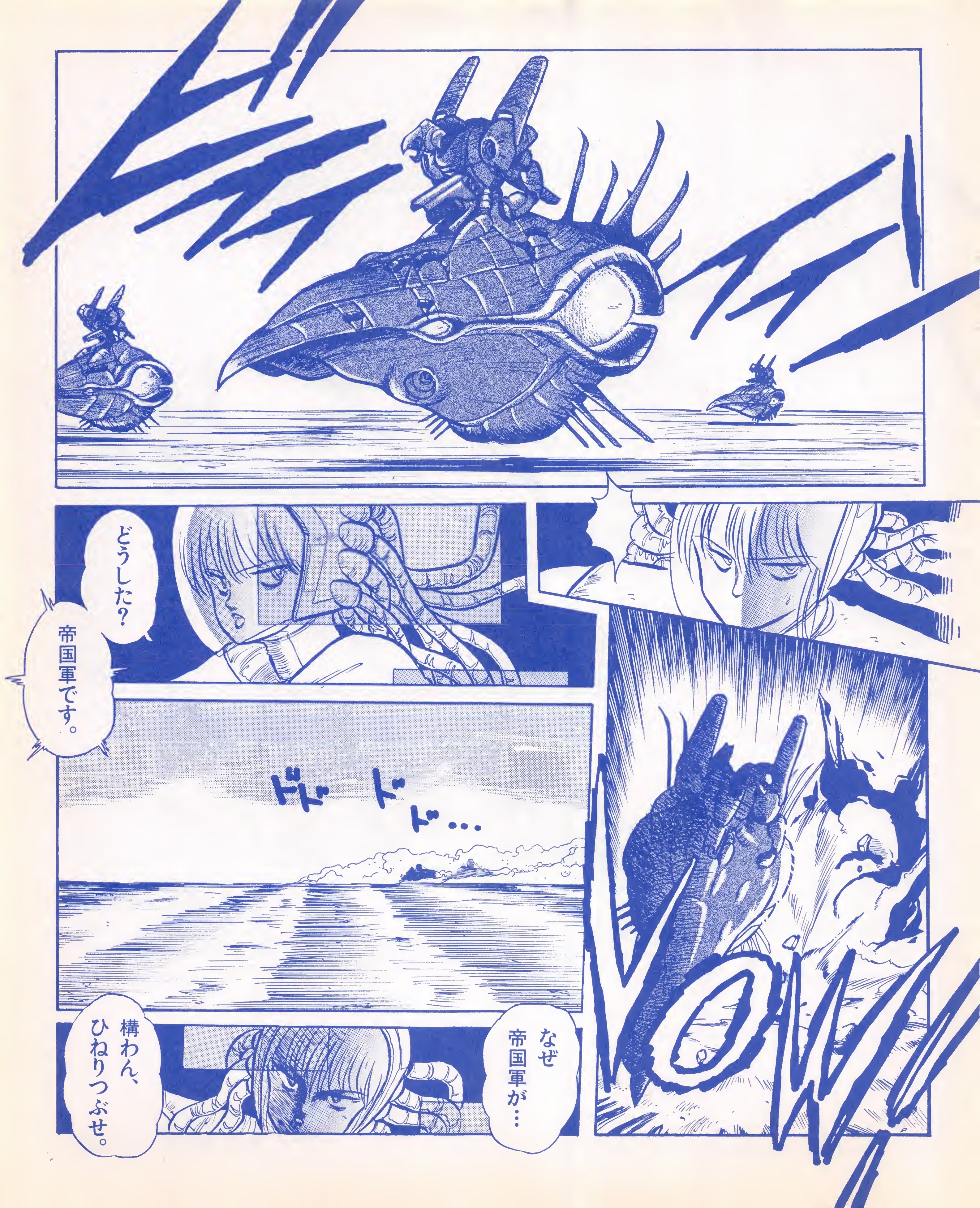
No.8 ('87 5月号)

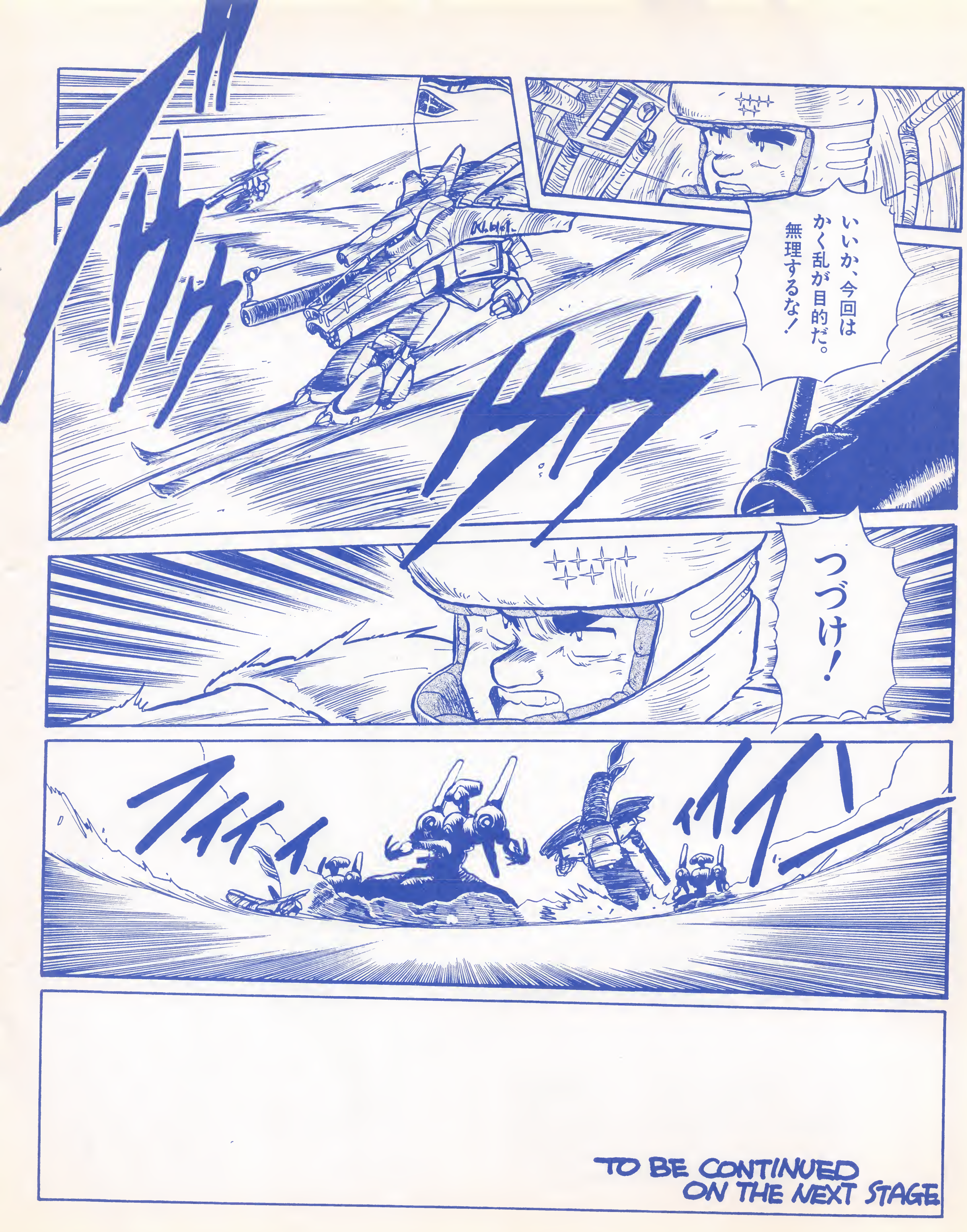


No.7 ('87 4月号)


？
わかった…。援護はさせてもらう。
すまんな。
よーし急げ！
急げ！
運べる物だけでいい。
パディ！
クリフ君も来い。
ギッ
ちっ
出せジェラルド！
アイ・サー！
パディ！
キュッ


全砲門開け！
〝マルイチ〟全機発進!!
ウィィン


どうした?
帝国軍です。
ドドドド…
なぜ帝国軍が…
構わん、ひねりつぶせ。



■帝国軍VS同盟軍！ 解放軍の運命は？

当選おめでとう

今回は4月号「カラーに復活！　続けたいプレゼント」、1月号の「コナミのポスター・グッズ大発掘&大プレゼント」、4月号の「GAME CENTER IN HOKURIKUシールハイク」の当選者を一挙に発表します。当選のみなさんおめでとう。はずれた方、がっかりしないでまた応募して下さい。

4月号カラーに復活！続けたいプレゼント

魂斗羅ポスター　（10名）

（北海道）高橋和夫
（宮城県）山崎　滋
（福島県）角田健一
（群馬県）鈴木　稔
（埼玉県）佐藤光治
（東京都）竹本和広
（新潟県）原山祐樹
（愛知県）広田　誠
（大阪府）井上真一
（宮崎県）土持拓也

バミューダトライアングル ポスター&ループレバー キャップ　（10名）

（宮城県）横田　賢
（茨城県）小玉貴士
（東京都）青嶋正暁
（神奈川県）石田　学
（三重県）森本宗也
（大阪府）飯塚友幸
（京都府）相川　正
（山口県）佐藤誠一
（香川県）横田賢治
（福岡県）斎藤雄一郎

ゲーメスト テレホンカード　（5名）

（岩手県）吉田里絵
（富山県）岩本達哉
（東京都）星　武人
（静岡県）池田貴信
（長崎県）陰平剛司

大山ペナント　（30名）

（北海道）杉山　隆
（〃）太田洋一
（青森県）山口　治
（岩手県）佐藤正二郎
（宮城県）金田敏幸
（秋田県）三井由雄
（山形県）高橋幸己
（福島県）加藤　広
（群馬県）山本高幸
（埼玉県）大門　純
（東京都）南　忠雄
（〃）関口次郎
（千葉県）宮木直哉
（神奈川県）山田英治
（〃）大野　浩
（静岡県）乃川良一
（愛知県）星野　清
（〃）高山大助
（新潟県）丸山清四郎
（山梨県）宮本雄二
（長野県）和田友和
（岐阜県）佐野　良
（大阪府）友成　学

（京都府）竹下文彦
（岡山県）斉藤　茂
（広島県）中田潤一
（山口県）管井　徹
（長崎県）伊藤裕祐
（大分県）高木俊幸
（鹿児島県）河野　崇

怒号層圏攻略本&ループレバーキャップ

（北海道）中西　明
（青森県）野呂文展
（秋田県）加茂光紀
（岩手県）小石川誠
（福島県）須藤　正
（群馬県）服部　圭
（埼玉県）森田哲也
（東京都）田沼秀孝
（千葉県）鶴岡俊雄
（長野県）児玉久雄
（新潟県）阿部哲男
（石川県）八尾正則
（愛知県）鈴木賢一
（三重県）川合　博
（大阪府）河野浩一
（愛媛県）東裕一郎
（高知県）高田輝男
（岡山県）片山勝之
（福井県）高橋公也
（熊本県）平本明弘

バミューダトライアングル ポップ&ループレバー キャップ（5名）

（埼玉県）川羽田久
（千葉県）関本利幸
（東京都）谷　隆介
（〃）田村和広
（神奈川県）二宮裕之

バブルボブルポップ（5名）

（東京都）藤原孝子
（〃）野本　淳
（大阪府）鈴木景子
（兵庫県）大畑友彦
（広島県）小林大祐

毎度おなじみ㊙生写真 3枚1組　（10名）

（秋田県）嵯峨逸人
（茨城県）木村誠志
（埼玉県）百瀬孝志
（東京都）石川浩司
（神奈川県）北村綱一
（〃）福島　新
（静岡県）藤巻美加
（広島県）宝迫信幸
（〃）井上　洋
（山口県）山村泰久

コンピューターゲームレコードカレンダー　（10名）

（北海道）山田隆之

（岩手県）佐々木由幸
（山形県）野口　秀
（茨城県）友田高明
（東京都）金本　仁
（〃）丈城昌夫
（山梨県）一条直彦
（新潟県）石川　潤
（大阪府）入江光治
（宮崎県）峯岸　寛

カプコンVGMレコード　（5名）

（北海道）大河原純
（〃）井上雅規
（山口県）河崎　弘
（福岡県）菰田敏行
（宮崎県）久米田貴文

SNKVGMレコード（5名）

（愛知県）寺嶌立太
（大阪府）本多省二
（〃）荒井　岳
（奈良県）西川　悟
（島根県）渡部和也

ブレイウッドマニアル（30名）

（北海道）西　晋
（〃）伊藤浩二
（宮城県）高橋光治
（青森県）桐原秀丈
（秋田県）中村正和
（栃木県）小川　努
（茨城県）小林　勇
（埼玉県）菅原健人
（千葉県）星　尊央
（神奈川県）武井正臣
（〃）山本裕一
（東京都）浦松裕也
（〃）篠田　涼
（〃）広沢圭一
（〃）浅賀　純
（静岡県）橋本良二
（愛知県）今津重三
（岐阜県）肥田章弘
（滋賀県）上西淳二
（奈良県）石原　満
（京都府）的場信樹
（大阪府）増田貴行
（〃）杉山卓也
（兵庫県）中島　満
（岡山県）畑　泰行
（広島県）大坪正明
（愛媛県）白鷹興光
（福岡県）甲斐洋昭
（〃）宮原主税
（佐賀県）古賀　真

1月号コナミのポスター・バッジ大発掘&大プレゼント

コナミのバッジ　（10名）

（北海道）山下　明
（青森県）高田純一
（宮城県）北村直史
（東京都）原田　巧
（神奈川県）八巻克明
（静岡県）斉藤　貴
（三重県）平田武士
（奈良県）佐藤　忍
（広島県）小林大祐
（鹿児島県）浅沼利夫

ウエック・ル・マン24 ポスター　（10名）

（北海道）坂口　寛
（岩手県）太田　潤
（山形県）松村高史
（群馬県）新　真之
（東京都）佐々志郎
（静岡県）藤沢和司
（愛知県）光岡浩文
（大阪府）橋口哲也
（兵庫県）長谷川敦志
（福岡県）原田秀臣

ジャッカルポスター（10名）

（北海道）青柳雄太
（宮城県）山下　明
（福島県）栗野一郎
（埼玉県）木村裕介
（東京都）宮崎　滋
（三重県）藤田　学
（兵庫県）中井功和
（愛媛県）藤原裕士
（山口県）能美和具
（大分県）加山慎也

グラディウス テレホンカード　（5名）

（宮城県）倉田健二
（東京都）五十嵐正
（神奈川県）樋口武夫
（奈良県）宮本和幸
（広島県）山本　要

グリーンベレー テレホンカード　（5名）

（北海道）早川誠一
（福島県）鈴木　健
（茨城県）稲田裕之
（三重県）伊藤雅朗
（奈良県）佐藤　忍

Nan?Daトレーナー　（3名）

（群馬県）馬場道夫
（大阪府）指野正男
（宮崎県）江口清太郎

GAME CENTER IN HOKURIKU シールハイク

さーて第二回シールハイクの当選者の発表でーす。

今回の当選者は5名、順位はつけません。では発表でーす。

まずは驚異の東京人、「大原　悟」君（東京都）

彼はこのあいだのシールハイクにひきつづきの参加。5店もまわってくれました。どうもありがとう。

次は4店まわってくれた「西村　昭仁」君（石川県）

彼は16才、4店まわるのはたいへんだった？

次は3店まわった中学3年、「本田　隆浩」君（石川県）

彼は色はぬらなかったものの、たった一日でまわったのだ。

さて次は2店まわった「宮本　健」君。

彼は今回で一番きれいに色をつけてくれました。さすがに18才になると違う？

そして最後は16才の「瀬戸　俊成」君。

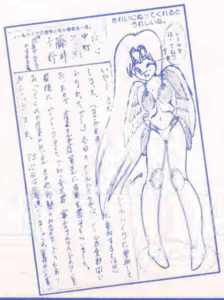
まわった店は一つだけれどもハガキに努力が見えるので当選！

以上5名、今回はシールをはって送ってくれた人も多数いたので私はうれしい。涙をのんで5名を選びました。

というわけで君達5名にはテレホンカードに何か小物をつけて送ろう！

さて次のシールハイクはいつになるか!?　ご期待下さい。

（ECM―あはば&御旅屋）



『みんなで歌おうバブルボブル』『バブルボブル新たなる旅立ち』当選者発表

選者　株式会社タイトー
選評　バブルボブル開発者　MTJ氏
選者　GOD鈴木



MTJ氏



GOD鈴木

先々月号（4月号）で募集したバブルボブルの作詞とバブルボブルIIのストーリーの優秀作品をここに発表します。応募作多数の中から、私GODが予備選考し、タイトーのバブルボブル開発者MTJさんに最終選考と選評をお願いしました。

作詞部門

1位　該当なし
2位　バブルンオーバー
　加藤岳彦（神奈川県）
3位　BUBBLE　BOBBLE！
　ういざあどりい（神奈川県）
4位　BUBBLE　BOBBLEのテーマ
　ガオー田中（愛媛県）

評／2位の詞が一番、曲にのりやすい感じだ。詞もなかなかGOODですね！　3位～4位の人、おしいっ！　もう少しゴロがよければ…。でもアリガトウ！（1位は残念ながら該当なし。）

ストーリー部門

1位　該当なし。（ゴメンナサイ！）
2位　タイトル不明
　中川伸（広島県）
2位　ちゅっくんハート
　露崎滋（東京都）
2位　タイトル不明
　B・Sさん（東京都）
（以上敬称略）

評／うーん、今一つ「あっと驚く」ものがなかったナァ…。
ゲームのアイデアとしてみると、今迄にあったものをそのまま使って…というタイプが多いので、なんとなく残念でした。
3つの作品は優劣なしという気がします。

●MTJからのコメント

みなさん、「バブルボブルの作詞」及び「バブルボブル2のストーリー」のお手紙、ありがとうございました。「バブルの曲に詞をつけてあげたい」という気持ちは前からありましたので、とてもうれしい限りです。
また、ストーリーに関しても、色々な案があり、楽しく拝見させていただきました。ただ、「ストーリー」に関しては「あっと驚ろく結末」のアイデアがみあたらなかったので、少々残念に思いました。
バブル・ボブル2を早く作って欲しい!!という励ましのお手紙が多かったので、（いつになるかはわかりませんが）出来るだけ御期待にそえる様、頑張るつもりです!!　お楽しみに！
「それでは、又ゲームセンターで、いつの日かお会いしましょう!!」
（新たなる戦いに備えてるバブルンこと「バビー」より）
――以上MTJさんのメッセージでした。次に作品発表といきましょう。

◆加藤岳彦さんの作品

バブルンオーバー

1
ボクにとどくよ
おしえてよシャボン玉
すぐに涙かわくよ
わすれるよ
キミにとばすよ
つたえてシャボン玉
ほらね夢をあげるよ
まっててよ
あふれる勇気も
はじける元気も
キミがいのってくれる
言葉のため
約束まもるよ
願いをかなえて
いつか迎えに行ける
HAPPY　END
しんじて

2
たかい青空
わたるよシャボン玉
すんだ瞳みせてよ
かがやくよ
はるか星座を
ぬけるよシャボン玉
ひかる希望あげるよ
きっとだよ
おわった昨日も
はじまる明日も
いつもささえてくれる
想いのため
秘密はとけるよ
呪文をとなえて
みんな生まれ変わる
HAPPY　END
かんじて

◆ういざあどりいさんの作品

BUBBLE BOBBLE

世の中なんて
理解いらない
そうさ
泡（バブル）みたいなものさ
だけど
こんな素敵な世界なら
全てを知らなくっちゃ
もったいない
今こそ行くんだ
バブルン　ボブルン
悪い奴らをやっつけるんだ
今こそ行くんだ
バブルン　ボブルン
素晴らしい冒険の旅に
出かけよう

◆ガオー田中さんの作品

BUBBLE　BOBBLEのテーマ

ぼくたち双子の兄弟さ
おおきなおめめに　でかい口
（なのだ）
なまえはバブルンボブルンさ
ふたりそろえばてんかむてき！
まっかな（てぶくろ）
そろいの（スニーカー）
とんがり（せびれに）
ももいろ（ほっぺた）
ふしぎな　バブルで
このふたり（？）

ふくざつ（かいきな）
おへやを（めぐって）
もんすた（たいじに）
ごくろう（さまです）
元気な　ふたりを
おうえん　しよう〜〜〜♪

◆中川　伸さんの作品

ストーリー

バブルンとボブルンはスーパーどらんくを倒して、恋人となかよくくらしておりました。しかしある日、はるか西にあるもんすた城に復讐をしようとたくらむ、もんすたの仲間によって（もと）ボブルンこと女の子がさらわれてしまいました。

2人を助けるために（もと）バブルンは2つのスーパーハンドアイスメーカー（武器）を作り、女の子と2人でもんすた城に向いました…。



◆露崎　滋さんの作品

ちゃっくんハート

すーぱーどらんくを倒して人間にもどったばぶるんとぼぶるんは、それぞれ平和にくらしていた。

ばぶるんあいらんどは、ちゃっくんはーとのおかげで、平和の光がいつもてらされて、わざわいの無い平和な日々を送っていた。

そんなある日、ばぶるんは、恐いゆめを見た。あの戦いで、さんざん彼らを苦しめた、すかるもんすたが、この地に来たことが彼はとても不安だった。このようなことが本当におこったら大変だ…とそんな事を思って毎日をすごしていた。

だが、ついにその日がやって来たのだ。空が割れ雷が落ち、すかるもんすたが死神のごとくまい下りて来たのだ。

そして、すかるもんすたは平和の像、ちゃっくんはーとを盗み空へ消えて行ったのだ。

ちゃっくんはーとを盗まれたばぶるんあいらんどは、平和の光がとざされ、飢えとにくしみが、このばぶるんあいらんどを支配してしまったのだ。と思っているうちに、彼らはもとのすがたにもどっていた。せっかく人間になれたのにと思うと同時に、ちゃっくんはーとを取りもどすためにばぶるんとぼぶるんは立ち上がった。

すかるもんすたとの戦いは今はじまったのだ。

◆B・Sさんの作品

ストーリー

パパ、ママ、そして恋人を救い、人間の姿にもどることの出来たバブルン・ボブルン。安心出来たのもつかの間、城の底から帰ろうとするやいなや、再び4人は捕えられ、2人も元の姿にもどされてしまった。真の敵はスーパードランクではなかったのである。2人は再び恋人らを助けるために最上階へとむかうが、アワのはけなくなった彼らの武器はトンカチだけである。最後に待ち受けている真の敵は何者なのか？

そして2人は無事脱出出来るのか？



頑張ったぜコーナー!



ご当番編集長 GOD鈴木

3月某日ガントレットLEVEL1千万達成。協力してくれたみなさん、ありがとう。え? 仕事はって? 人に仕事をさせるのが編集長の仕事なんですよ。あはは。



最近は珍しく、いろんなゲームに燃えた。長く楽しませてくれる面白いゲームを、これからも期待したいですね。

(原稿書きにあまりにも忙しいZENJI)



今月はいろと言いつつ、また今回も…

あっ、ところで、私、安全靴さんファンです。サイン下さい/(あおいちゃんも)

(重力下のATSU)



今日はいろいろあって、全然仕事をしなかったが、来月からはまたバリバリやるよん。

ところで、君達はもうX68000を見たかな?

(X68000 慶一郎)



石井さん、田中さん、荒木さん、松倉さん、清水さん、川口君、瀬川君、蝦名君、月館君、幕田君、大桃君、浅沼君、高橋君、武田君、吉田君、里絵ちゃん、宏子ちゃん、慶ちゃん、江刺家さん、ありがとう!! そして読者の皆さん、ほんのしばらくの間、お別れです。今までありがとう。

(アリガト&サヨナラ 螢)



毎度のことですが、忙しくてすいません。さて、今号私は何をしたでしょう。

(ECM—あぱぱ)



ダライアス特集どうでした? ボス攻略はページ数の関係で書けなかったものもあって残念。とくにオトシゴなんか、4ページは書けちゃうよ。

P.S.. 他の攻略法があったら教えて。

(現在Wが 450万の鈴木炎)



うおー、映画を見てきたぞ。内容はとってもよかったぞ。

話は変わって、ツインファミコンを買って、ただいま金欠中。それにしても、あのソフトは終ってるね。

(もちろんダーペア・ゆ)

せっかくスーパークィックスを最後消したのに、2周目の2面で死んでしまった。

(REO Y・Y)

僕のゲームネーム「VIOLET」は「すみれ」。で、すみれの花ことばは「上品な趣味」。で、僕は…。

(赤斑)



最近は学問にめざめ、公務員をめざして日々勉学にはげんでいます。と言うと、何人の読者から石を投げられるか!? マジメが売物のオタヤンです。次号編集長は私。(御旅屋)

次号(7月号)は5月30日発売!

●土曜日ナノダ

AOUショー発表のゲームがちょうどいい食べ頃になっているぞ!

ぜったいトクする完全攻略びしばし!!

★もちろんニューゲームもいち早く紹介だ。

GAMEST 6月号
■昭和62年5月1日発行 第2巻5号通巻9号
■編集兼発行人 加藤 博
■発行先 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03 (293) 9321
編集部 03 (293) 9324
■印 刷 耕文社

◆編 集
御旅屋喜久 山河悠理 大和和大 林慶一郎 GOD鈴木
石井ぜんじ REO.Y.Y. 鈴木炎 下田淳
JUP阿部 赤斑 APAPA 田口あゆみ JOE山田
植村伴北
萩原祐四郎 高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画 クリエイティブ・メイト
古本如洋 松川由雄 AGC

発売バージョン第1報だ!!

スーパーハングオン



気分は最高！ 君はもうスペンサー

先月号のＡＯＵショー特集で紹介したスーパーハングオン。今回は画面写真を中心に紹介してみよう。

操作はシンプル

操作方法は実に簡単。ハンドルとアクセル、ブレーキを使って自車をコントロールする。なおコースの選択はコインを入れてから、ブレーキレバーを押さえるごとに行なえるので、自分に合ったコースを選ぼう。コースが決まったらスタートボタンでゲーム開始。

ゲーム内容

ハングオンと同じく、オートバイのレーシングゲームで、制限時間内にチェックポイントを通過することによってタイムが追加される。敵（？）のバイクに触れるとはじかれて、スピードが落ちるので注意。コース外の障害物に当たればクラッシュだ。

また、コースのアップ＆ダウン（エンデューローレーサーやアウトランのようにコースに起伏がつくこと）により、コースに変化をもたせている。

筐体とサウンド

先月号でも触れた通り、3タイプ――ライドオン、シットダウン、アップライトがあって、どれも新しいデザインだ。

サウンドはもちろんステレオでＢＧＭもショーの時と変わる（らしい）。前作ハングオンのように横向きにスピーカがついているのと違って、ブラウン管の両側、つまり真正面についているので聴きやすい。

コースは地域別4コース

全部で4つ。それぞれ特徴があり、ステージ数、背景、難易度などが違ってくる。

まあ、それぞれのコースについては、写真で紹介していきましょう。

鈴木 炎



アフリカ(初心者用) 全6ステージ
まずはこのコースを選ぼう。きついコーナーが少なく、ステージ数も少ないので、ゴールしやすいぞ。



アジア(中級者用) 全10ステージ
アフリカに比べ、すこしステージ数が増えた。都市の中はとてもあざやかなブルーのコースだ。



アメリカ(上級者用) 全14ステージ
ニューヨークとアリゾナの砂漠。さすがに14ステージもあると、ゴールするのはかなり難しい。



ヨーロッパ(エキスパート用) 全18ステージ
はっきり言って難しい。最初からきついコーナーがあるので、初心者は慣れるまでアフリカに行きましょう。コースの背景はヨーロッパ各地を写し出します。

君は三国志のヒーローとなれるか!?



臥竜列伝（がりょうれつでん）

GOD鈴木

よけて撃つ、マッピング命のゲームだ。

先月号で簡単に紹介した臥竜列伝（AOUバージョン）ですが、発売バージョンは多少異なっているので紹介しなおします。

プレイヤーは馬に、最初からは乗っていません（旧バージョンは最初から馬に乗っていた）3回ダメージをくらうと1ミスとなり（1回ダメージを受ける度にゲージの色が青→赤→黒と変わる）、ヨロイを持っている場合は1回ダメージを受けても平気です

2面から馬がでてきて、これに乗ると、3回ダメージを受けるまで乗っていられます（つまり計6ダメージ受けるまでミスになりません）。ニンジン1個取る度に馬のダメージ1段階回復します　もちろん馬に乗っていない状態で食べても意味はありません

ちなみに、ザコは直接触れても大丈夫だけど、カルノフやムチを持った女に触れるとダメージになってしまいます

エリアエンドのボスも直接触れてもダメージにはならないようです

エリアエンドのボスの攻略法は、まだはっきりしていませんが、画面の1番上で、横から撃つとうまくいく場合が多いようです（ただし、分身してくるボスには、この技は使えません）

プレイヤーの武器は30秒毎に1段階退化します　馬やパワーアップアイテムのある場所をよく覚え、武器が退化しないように努めて下さい。

操作法は前回でも書いたように、8方向レバーにボタン2つで、レバーを入れた方向に弾が出ます　つまり、はっきり言って某社の戦　の狼なんですね、これが。だから、特に裏技的なテクニックは要求されないゲームのはずです　いわゆる、よけて撃つ、基本的なゲームです　マッピング命です

壮大な三国志の世界に没入して、おもいっきり楽しんでプレイして下さい



1面のボス。上のマスがボスの耐久力だ。



1面からいきなりカルノフ。ここでは単に前進してるだけ。



2面のボスはMTJバブルを投げてきます(笑)。



馬が死んだところ。笑える。



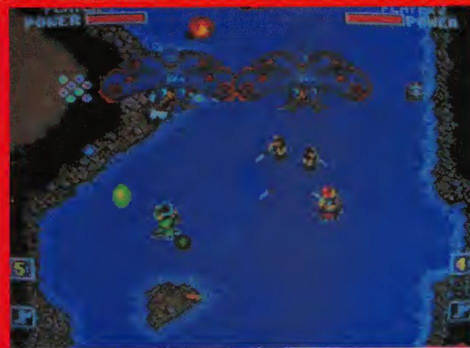
左上のコウモリが一応無限防止キャラらしいんだけど殺せます。



巨大ガマ・カルノフ・仙人の混合攻撃でツライ。たしか左上に馬があったハズ…。



水鏡先生がアイテムに変わったり!! しかし効用は今だ不明



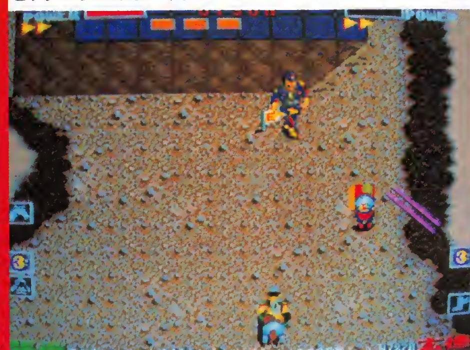
巨大ながは触れてもダメージを受けませんが、馬に乗ってるとダメージになります。



4面をクリアすると、このデモが見れます。ピーチ姫ではありません。



4面のボスはロウソクというだけあって火を投げてくるゾ。



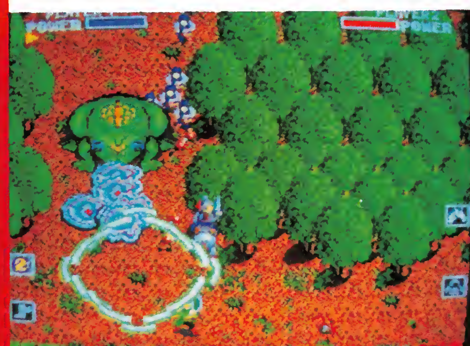
3面のボス。ボスの後ろのEは1UPだ!!



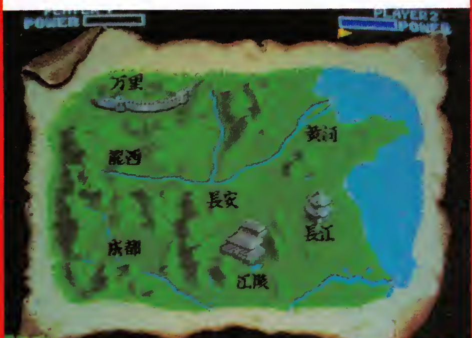
6面のボス。こんなの、どうやって倒すの？



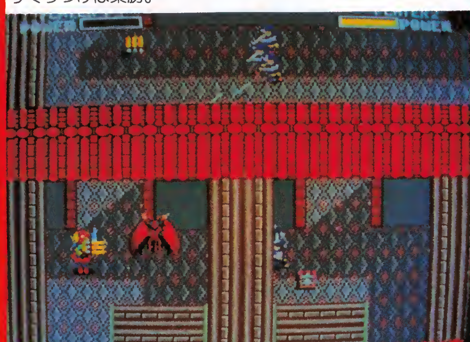
5面のボスは分身するかなり手強いヤツだが、うまくピッタリくっつけば楽勝。



ゲゲ、こんな狭い所にガマなんか出てくんじゃねエ～ヨ。



これが全面図。カルノフみたい。



8面は迷路のようになっている。

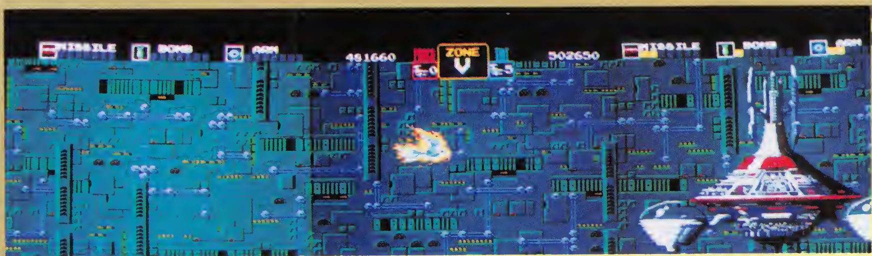


7面のボス。

DARIUS

エンディング写真集

今回は特別に、ダライアスのエンディングデモを紹介しよう。それぞれのエンディングにはストーリーがあるので、そちらの方も読んで下さいな。もうすでにクリアした人も、まだしてない人も、じっくり楽しんでくれ。



Vゾーン

母星を守るため特攻隊パターン

ファイナルゾーンVをクリアすると、2人の目の前には巨大要塞がそびえたっていた。巨大要塞を破壊すれば、惑星ダライアスに平和がよみがえるのであるが、そのシールドの前には、どの様な攻撃も無に等しかった。そこで2人は意を決して2機の戦闘機を融合し、フェニックスとなって巨大要塞に向かっていくのであった……。



1Pのみでクリアするとこうなります。暗黒の宇宙空間をひとりで飛んでいくプロコでした。



Wゾーン

ワープして別の惑星で新天地を築くパターン

ファイナルゾーンWをクリアしたが、すでに惑星ダライアスは死の星と化してしまっていた。そこで2人はワープをくり返し、どうにか人の居住できそうな惑星にたどりついた。彼らはそこを第2の母星とし、昔のダライアスのような平和な都市を築きあげる事を固く決意するのであった。



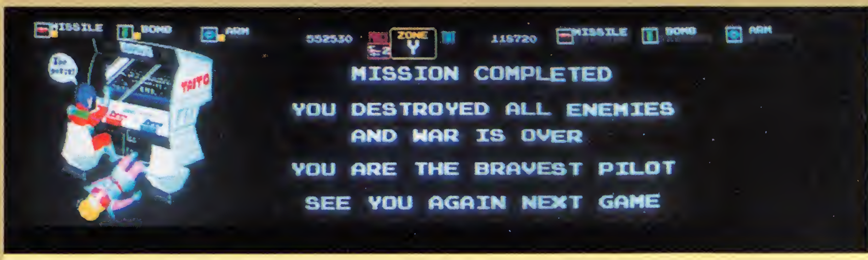
1Pのみでクリアした場合。夕陽をひとりさびしく眺めるプロコ。

Xゾーン

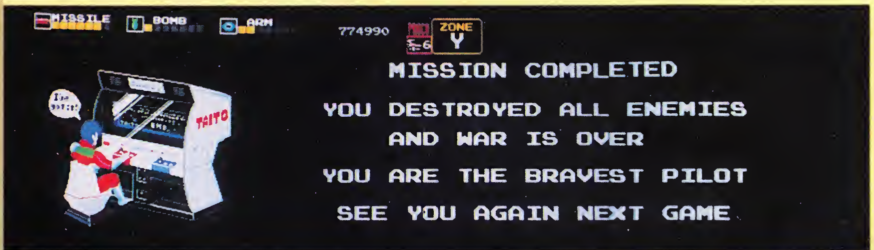


漂流中他の惑星の母船に収納されるパターン
　ファイナルゾーンXをクリアし、見事に惑星ダライアスから脱出したのであるが、激しい戦闘のため、エネルギーはあと数時間分を残すのみとなっていた。もはや絶望かと思われた時、前方より巨大な戦艦が出現。交信してみると自分たち同様に母星を戦争により失い、どこかに居住できる星が無いかさがしている途中だとの返事が。さらに交信を続け、その戦艦に乗せてもらい、共に未知の世界への旅を始めるのであった。

Yゾーン



実は未来のシュミレーションゲームだったパターン
　ファイナルゾーンYをクリアした。プロコはその瞬間、筐体の前で万歳を三唱した。ここは未来のゲームコーナー。そのコーナーの一番の人気機種「DARIUS」で全ラウンドをクリアしたのである。しかし、われにかえってみると、最初は2人でプレイしていたはず……。そしてとなりの席をのぞいたところ、そこにはもはや精根つきた相棒のティアットが大の字になって横たわっていた。



1Pのみだと、プロコが1人で万歳します。

Zゾーン

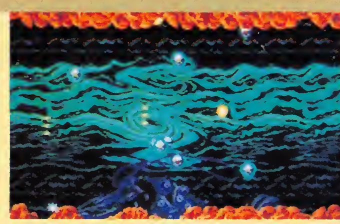


惑星ダライアスに平和が再びパターン
　巨大戦艦グレートシングZを破壊すると、今までレーダー上に無数にあった敵戦闘機の反応が、一瞬のうちに消えてしまった。どうもグレートシングZがすべての戦闘機や戦艦をコントロールする頭脳コンピューターだったらしい。再び惑星ダライアスに平和がよみがえったのである。









おまけ

敵巨大戦艦が登場する様子を連続して見てみよう。だんだんゆで上がって……もとい、色づいていくのがわかると思う。





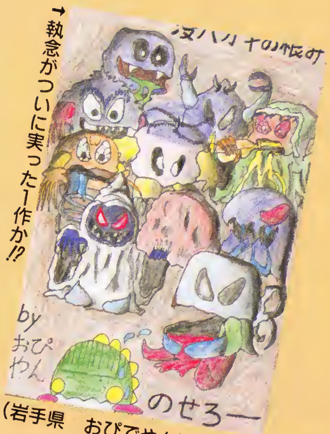
カラーイラスト大集合

「ウ〜、せまくるしいよー」「なんとか出してくれー」
読者のみなさんのすばらしいカラーイラストがこの1年、狭いスペースのために日の目を見ず、机の中にとじこめられていました。
そこで、この際、一気に（といっても、たったの2頁でゴメン）大公開します。
選にもれた方々にはそのうちカラー頁をふやし、再び大公開するかもネ。



（神奈川県　遠山素樹）

↑数あるワンダーモモのイラスト中でも発想が秀でてた。とても好感の持てる絵ですね。



↑執念がついに実った1作か!?

（岩手県　おぴでやん）



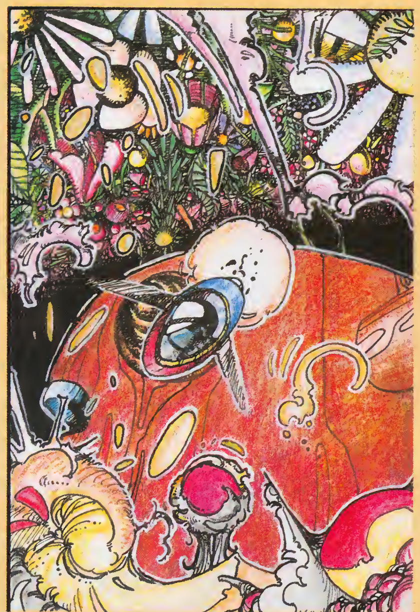
（福岡県　成富安行）

↑もう彼については何も言う事はありません。編集部でもファンが多いという。



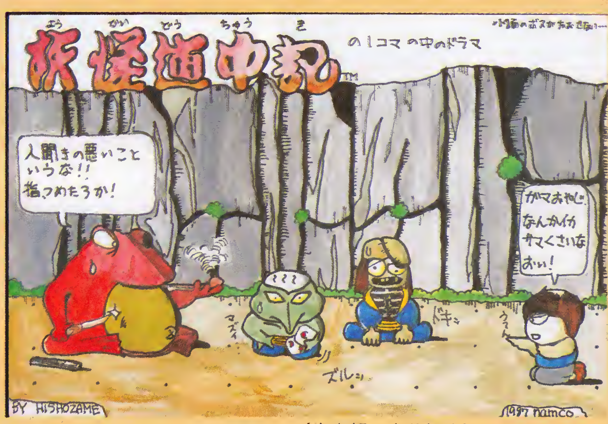
（福岡県　北海惣史郎）

↑見る者を黙らせてしまう、静かなる迫力と美しさにあふれています。



↑出た!! 埋もれた名作!! こうして日の目を見れるとは…。1つのゲーム(素材)をいかに生かし、発想を広げるか、の良い手本だと思います。

（北海道　のーりん1号）

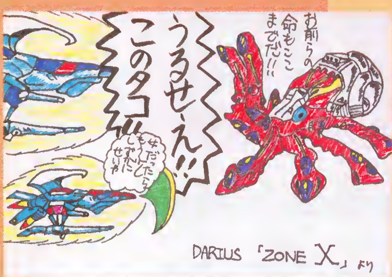


←たしかにあれはイカサマくさい。でもちゃんと法則性があるとゆう情報も…。

（東京都　森谷智也）



↑たくさん描けばいい訳ではないが、1ヵ月かけた熱意には並々ならぬものを感じました。
（宮城県　倉田健二）



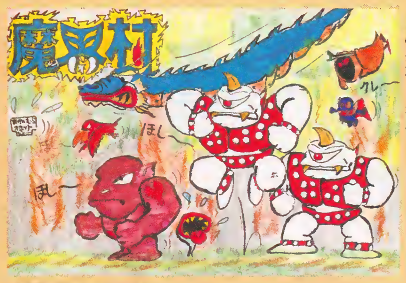
←たしかにタコだな…。

（愛知県　田中健一）



←はずれても、ぜひビールを持って遊びに来て下さい。

（兵庫県　尾西隆）



←魔界村は名作だった…。

（長野県　滝沢隆）

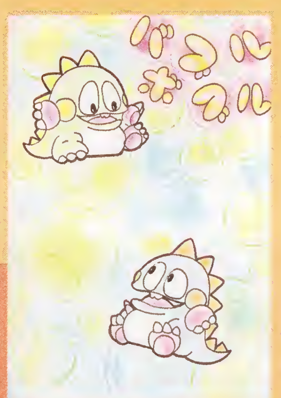


↑たしかに考えてみたら残酷なゲームなんだなァ。
（山口県　福田康二）

↓沙羅曼蛇のエリアエンドのボスが全部出てきたら、たしかに怖いだろうなァ？



（和歌山県　SYO）



↑おとなし過ぎてちょっと不満な気もするけど、とてもきれいに描けてますネ。
（神奈川県　野崎雄）

↓上手いんだか下手なんだかよくわからないイラストですね。



（岡山県　黒川一也）



↑これまた埋もれた名作。ちょっと汚れてしまってるのが残念…。
（愛媛県　森田英揮）

GAMEST
そのうちもっと プレゼント

プレゼント希望の人は

5月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆**締め切り**　5月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆**当選者発表**　ゲーメスト6月30日発売の8月号誌上にて発表。

①ナムコ提供妖怪道中記テレホンカード〈10名〉



②ナムコ提供妖怪道中記必勝本〈5名〉



③ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード〈5名〉



④SNK提供サイコソルジャー攻略本&FC版アテナカタログ〈10名〉



⑤アミューズ・ビデオ米子提供ウオッチ・ラジオ〈2名〉



⑥カプコン提供トップシークレットTシャツ〈10名〉



⑦ゲーメストおなじみ生写真3枚1組〈10名〉



⑧ナムコ提供ワギャンポスター&メガホン〈5名〉




©1987 SNK ELECTRONICS CORP.
ATHENA
1M(メガ)ロム使用
任天堂株式会社ファミリー コンピュータ™
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
〈ご注意〉
違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。
おまたせ
ついに登場…
R・P・G(ロール プレイング ゲーム)要素満載
きみのアテナが大活躍!!
6月初旬発売
価格5,500円
おまけ付
オリジナル・ミュージックテープ
ゲームを楽しんだ後は、ファミコンアテナにもれなく付いて来るオリジナル・ミュージックテープで素敵なアテナゲームミュージックが楽しめちゃう。その上今大評判、アテナII(サイコ・ソルジャー)のテーマ曲・エンディング曲がラストまで聞けちゃうんだからもうきみは大満足…!!
清水香織
サイコ・ソルジャーを唄う元気っ子清水香織ちゃん。この曲がラストまで聞けるのはファミコンアテナのミュージックテープだけだよ。
SNK
SNKGROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
SNKテレホンサービス
06-338-2570

ゲーメスト 6月号 No.9
昭和62年6月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第5号通巻9号
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
電話03(293)9324
定価480円



雑誌03659-6